N.° 65 BIBLIOTECA DEL POPOLO

U. M.

*

IL GIOCO DEGLI SCACCHI

*

Lire 50

*

MILANO
CASA EDITRICE SONZOGNO

BIBLIOTECA DEL POPOLO

U. M.

★

IL GIOCO DEGLI SCACCHI

CASA EDITRICE SONZOGNO - MILANO
DELLA SOCIETÀ ANONIMA ALBERTO MATARELLI
Via Passarella, 15 ★ *Printed in Italy*

PREFAZIONE

Non dispiaccia al benigno lettore ch'io apra questo trattatello di Scacchi rammentado le origini del nobile gioco.

Proprio così, come nelle *Mille e una notti:* C'era una volta un re... ma prima risaliamo al principio del V secolo dell'èra volgare e trasportiamoci nell'India, nel paese del Sole, « de le grandi palme », come lo ha battezzato recentemente l'insuperabile Loti, e precisamente alle foci del sacro Gange. Il reuccio in discorso si gratificava del fastoso titolo di re delle Indie, ma pare che, come i suoi colleghi d'occidente di quel tempo, dimenticasse che i re devono essere i padri del loro popolo... che solo l'amore dei sudditi deve essere il più solido sostegno del trono... ed altre simili cose. I *bramini* e i *kajahssi*, che sarebbe come dire i sacerdoti ed i nobili, gli furono prodighi di saggi consigli prima, poi gli prognosticarono un avvenire poco lieto, quindi la rivoluzione, la guerra civile... Stizzito alfine da tanti sermoni ed oscure minaccie, il reuccio li fece tutti barbaramente morire.

Le lingue, come per incanto, si tacquero, senza alcun sermone il reuccio era stato eloquente, è innegabile!

Ma sullo sgraziato paese si abbattè la più spietata tirannide.

È la storia di tutti i tempi, e che a noi italiani non riuscirà nuova: il principe privo di saggi consigli, circondato da vili adulatori, fa di ogni suo capriccio legge, i principi tributarî tentano scuotere il giogo, o, forse, sbalzare il tiranno dal trono per insediarvisi essi e fare peggio... quando... eccoci di nuovo in piena *Mille ed una notti,* un bramino, vale a dire un sacerdote filosofo, chiamato Sissa (ogni coscienzioso giocatore di scacchi si faccia un dovere di rammentare questo nome) compreso il pericolo che minacciava di travolgere tutto lo Stato, fece a sè stesso giuramento di aprire gli occhî al principe. Ben spinoso compito dopo la prova miseranda dei sermoni! Ma il bramino Sissa non era un... bramino per nulla, e pare conoscesse a fondo gli uomini, se un bel giorno si presentò al suo principe, sempre annojato, con uno strano oggetto, suppongo, sotto il braccio e: « Sire, disse, i giorni che sì monotoni trascorrono per voi, io ho pensato rallegrare. Eccovi, Sire, un gioco che mai nessuno al mondo conobbe, perch'io l'escogitai dopo lunghe veglie, e come degno di voi solo, l'ho denominato Schahtrak (1) ».

Se non lusingato, chè il re delle Indie ad altre offerte ben più vistose era avvezzo, fu però punto nella curiosità e volle conoscere il nuovo gioco.

Ecco l'accorto bramino all'opera. Sotto colore di spiegare le regole del gioco, mise in luce particolare, per esempio, il fatto che il re non può agire isolato o in opposizione ai sudditi, ma bensì con la cooperazione dei medesimi, e come solo da questi possa essere difeso; non basta, ma che un concetto supremo deve unifor-

---

(1) Voce composta da Schah (re) e trak (gioco).

mare l'azione comune ad un unico scopo: la vittoria, E via di seguito con altre felici similitudini l'astuto Sissa potè farsi propugnatore di quelle idee di giustizia ed equità che ad altri avevano costato la vita.

Benigno lettore, la leggenda non dice se il reuccio rinsavì, vero però, osserviamo noi senza alcun'ombra di malignità, che il bramino Sissa avrebbe realizzato il suo sogno un po' troppo a buon prezzo. Invece la leggenda ricorda ancora l'audace ricompensa chiesta dall'astuto inventore.

Alle proteste di riconoscenza del primo sovrano scacchista, rispondeva Sissa: « Sire, mi starò contento se voi darete ordine che mi sia donato un sol grano di frumento per la prima casa dello scacchiere, due per la seconda, quattro per la terza, e così via. otto, sedici, trentadue sino alla sessantaquattresima. »

Il principe meravigliato per la modesta domanda, acconsentì di buon cuore, dando però prova di non essere nato per le matematiche.

Il reuccio non aveva certo pensato ch'egli s'era obbligato di dare al geniale inventore 18452648916001461574 chicchi di grano, e che non solo tutta l'ubertosa valle del Gange, ma tutto il mondo allora noto non avrebbe prodotto grano a sufficienza per soddisfare le modeste pretese di Sissa.

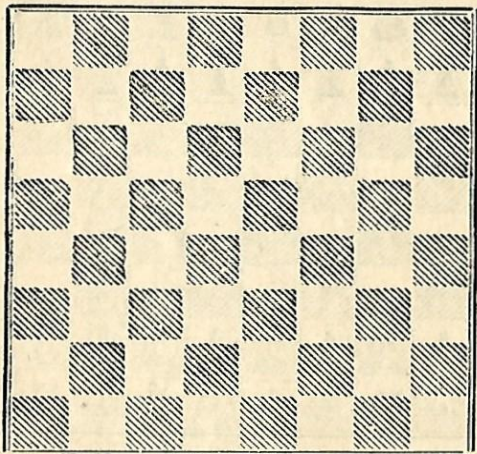
IL GIOCO DEGLI SCACCHI

PARTE PRIMA

CAPITOLO I.

Principî generali.

Esposto così brevemente l'origine del nobile gioco, entriamo subito in materia.

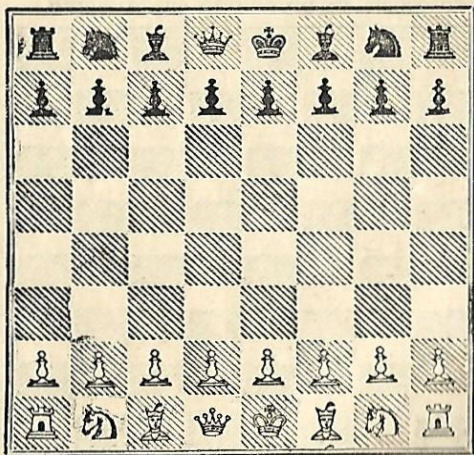
Cosa sia una scacchiera crediamo inutile il dirlo, perchè ciascuno dei nostri lettori l'avrà vista più volte, in ogni modo eccola rappresentata graficamente.

Si osservi come la casa di angolo a destra ed in basso chiamasi casa ciascuno dei 64 quadratini in cui resta divisa la scacchiera stessa) sia sempre bianca, così è voluto

dall'uso. L'insieme delle case poste su di una stessa orizzontale formano una *fila*, l'insieme delle case poste su di una stessa verticale formano una *colonna*.

Trentadue sono i pezzi che prendono parte alla lotta, sedici bianchi e sedici neri, pezzi che diversificano, non solo per la forma, ma anche per le loro singole proprietà; essi sono:

Re	Cavallo
Donna	Alfiero
Torre	Pedone

Questi pezzi devono essere posti sulla scacchiera in

(NERO).

(BIANCO).

un dato ordine, come si può vedere dall'unito diagramma, ordine che non può in nessun modo venire alterato.

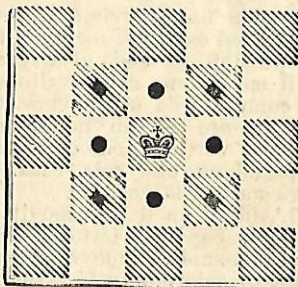
Questi singoli pezzi, già l'abbiamo detto, si muovono in modo diverso, e ogni loro movimento dicesi *mossa* o *tratto*.

Se un pezzo nel fare una mossa ne incontra un altro dell'avversario può prenderlo, e ciò si fa togliendo quest'ultimo dalla scacchiera e sostituendovi nella stessa casa il pezzo che ha mosso. La presa però non è in linea generale obbligatoria.

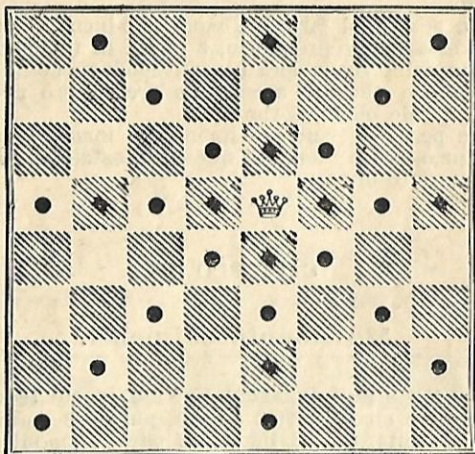
Se un pezzo nel suo movimento ne incontra un altro del proprio colore viene da questo arrestato, quindi non può procedere oltre.

CAPITOLO II.

Movimento dei pezzi.

Re. — Il Re può andare dalla casa in cui trovasi in tutte le case circostanti a questa, può fare quindi un passo per volta. Così dalla figura che uniamo il lettore

può vedere come il Re possa portarsi dalla casa in cui si trova, in una qualunque delle case contrassegnate con un punto.

Donna. — La Donna ha un moto rettilineo in tutte le direzioni possibili, cioè sia lungo una fila od una colonna, oppure lungo una diagonale (si veda il dia-

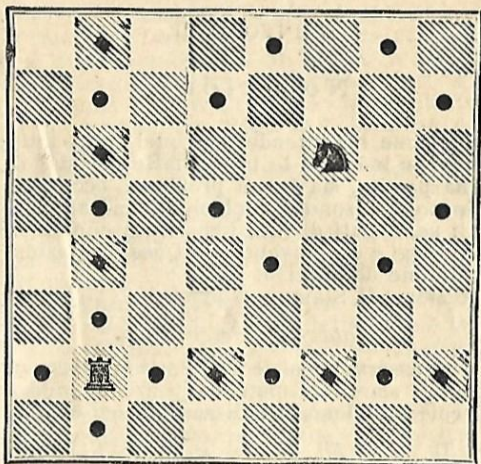
gramma). Può fermarsi in una qualunque delle case indicate.

Torre. — La Torre ha il movimento verticale ed orizzontale della Donna ed essa può fermarsi in una qualunque delle case possibili (si veda il diagramma, pag. 11).

Cavallo. — Il movimento del Cavallo è il più complicato, giacchè è composto da un movimento verticale od orizzontale, unitamente ad un movimento diagonale. Tanto il movimento verticale od orizzontale che quello diagonale comprendono una sola casa. Il solito diagramma chiarirà meglio la cosa (1).

Alfiere. — L'Alfiere ha il solo movimento diagonale della Donna quindi, come il lettore potrà facilmente capire, un Alfiere nei suoi varî movimenti resterà sempre su case dello stesso colore, o tutte bianche o tutte nere.

Pedone. — Il Pedone si muove sempre in linea verticale facendo sempre un solo passo per volta, e gode la singolare proprietà di prendere diagonalmente, fa-

---

(1) Il Cavallo poi ha la proprietà di non essere arrestato nei suoi movimenti da nessun pezzo, giacchè questo può essere saltato.

cendo sempre un passo, sia che prenda, sia che muova. Quando il Pedone si trova nella sua casa iniziale, cioè quando non venne ancora mosso, può fare con una sola mossa due passi e portarsi dalla seconda fila in cui si trova alla quarta, mantenendosi però sempre nella stessa colonna.

Il lettore capirà come le file per il Bianco si contino dal basso all'alto, la prima fila sarà la più bassa, ecc., mentre per il Nero la prima fila sarà la più alta, ecc.

Mentre tutti i pezzi, Re, Donna, Torre, Cavallo, Alfiere possono retrocedere, il Pedone deve sempre continuare la sua marcia in avanti.

Quando poi un Pedone ha raggiunto la prima linea dell'avversario si trasforma subito nel pezzo che il possessore del Pedone preferisce, purchè non sia un Re. Così potrebbe darsi benissimo che un giocatore venga ad avere contemporaneamente due Donne, oppure tre Torri o tre Cavalli od Alfieri.

Un Pedone può, in dati casi, prenderne un altro in un modo specialissimo, che è conosciuto col nome di « prendere *en passant* ». Non potendo a questo punto spiegare chiaramente come avvenga questa presa rimandiamo il lettore al capitolo quarto.

CAPITOLO III.

Notazione.

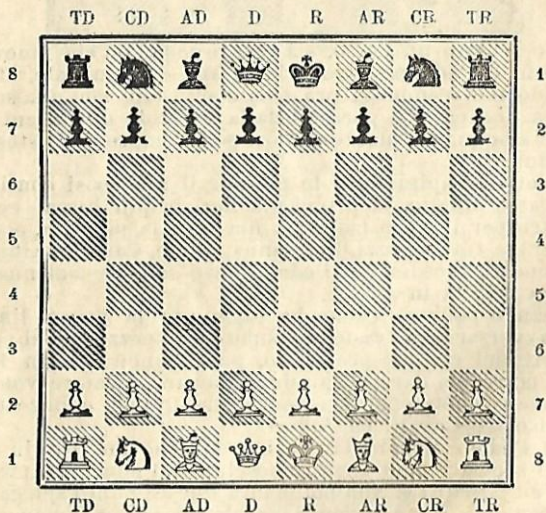
Per notazione noi intenderemo quel mezzo grafico che ci servirà per indicare le mosse fatte dai singoli pezzi, sia in una partita, sia in un problema, ecc.

Oggigiorno due sono le notazioni generalmente adottate dagli scacchisti di tutti i paesi, ciascuna delle quali ha dei vantaggi e degli svantaggi. Queste notazioni sono:

1.° Notazione descrittiva.
2.° Notazione di Stamma o algebrica.

Notazione descrittiva.

Il lettore osservi come le estremità di ciascuna delle otto colonne siano occupate da pezzi dei due colori i quali si corrispondono, quindi sarà logico chiamare, co-

lonna Torre di Donna (TD) la prima colonna a sinistra, colonna Cavallo di Donna (CD) la seconda, colonna Alfiere di Donna la terza e colonna di Donna la quarta. come pure analogamente si chiamerà colonna Torre di Re (TR) la prima colonna a destra, colonna Cavallo di Re (CR) la seconda, colonna Alfiere di Re (AR) la terza ed infine colonna di Re (R) la quarta.

Le singole file della scacchiera in questa notazione sono caratterizzate da un numero 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dal basso all'alto per il Bianco e viceversa per il Nero. quindi, per esempio, la 3.ª fila del Bianco sarà contemporaneamente la 6.ª del Nero, la 8.ª del Bianco sarà la 1.ª del Nero, ecc.

Come il lettore facilmente vedrà, ogni singola casa della scacchiera sarà allora caratterizzata dalle lettere proprie alla colonna a cui questa casa appartiene e dal numero della fila in cui contemporaneamente questa casa si trova.

Così, ad esempio, la casa in cui si trova il Re Bianco sarà chiamata dal giocatore Bianco 1R, mentre il giocatore Nero la chiamerà 8R.

Ed infatti quella casa per il Bianco si trova nella colonna di Re, e nella fila 1, quindi 1R, mentre per il Nero si troverà sempre nella colonna di Re ma nella fila 8, quindi 8R.

Ora, per indicare una mossa si scriverà prima l'iniziale del pezzo che muove R, D, T, C, A, P, indi di seguito la casa in cui questo pezzo si porta.

Un esempio chiarirà subito le idee.

Data, per esempio, la posizione del diagramma a pagina 12, se io per indicare una mossa del Bianco scriverò P 4 R il lettore capirà subito come il pezzo che muove è un Pedone (P) e questo si porta nella casa 4R. quindi se si vorrà riprodurre sulla scacchiera la mossa così indicata bisognerà prendere il Pedone Bianco che si trova sopra al Re e portarlo nella casa 4R e ciò è possibile giacchè un Pedone può in dati casi fare due passi in una volta (si veda per questo le leggi che regolano i movimenti dei pezzi, pag. 11). E perchè, dirà il lettore, devo prendere il Pedone che sta sopra il Re Bianco e non un altro Pedone qualsiasi? Perchè nessun Pedone Bianco seguendo le leggi che regolano il suo moto può portarsi dalla casa in cui si trova nella casa 4R.

Se io ora dicessi la mossa P 4 R rappresenta una mossa del Nero, il lettore prenderà il P davanti al Re Nero e lo spingerà due passi nella casa 4R naturalmente del Nero.

E parimenti se fosse: C3AR, si leggerà: « Il Cavallo si porta nella casa 3 della colonna AR, ecc. »

Quando in una stessa casa si possono portare indifferentemente due pezzi della stessa natura, cioè, o due T, o due C, o due A perchè non nasca ambiguità, sarà necessario dire se il pezzo che muove è del lato di Donna oppure di Re, e ciò si indicherà così, TD, CD, AD, se i pezzi sono del lato di Donna, oppure TR, CR, AR se del lato di Re, quindi, per esempio, scriveremo T D 1 R per indicare che la Torre del lato di Donna si porta nella casa 1 Re, ecc.

Abbreviazioni.

pr.	significa	prende
sc.	»	scacco
sc. d.	»	scacco doppio
sc. s.	»	scacco di scoperta
c.	»	casa

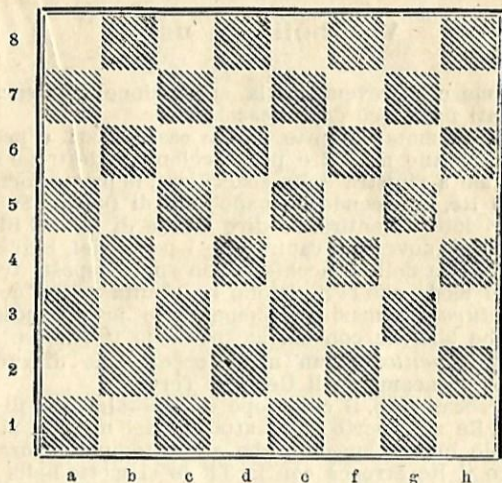
Al lettore riusciranno nuove alcune voci da noi adottate in queste abbreviazioni, quanto prima però questi vocaboli verranno spiegati (ved. pag. 18).

Notazione algebrica.

Questa notazione è assai più semplice della prima sebbene sia, diremo, meno scacchistica e logica.

Ogni colonna della scacchiera in questa notazione è contraddistinta da una lettera dell'alfabeto, ogni linea è invece caratterizzata da un numero (ved. diagramma pag. 15), ne viene quindi che ogni casa di detta scacchiera appartenendo contemporaneamente ad una colonna e ad una linea, sarà univocamente determinata da una lettera, quella della sua colonna, e da una cifra, quella della sua linea.

Per indicare le mosse in questa notazione, si scrive prima l'iniziale del pezzo che muove, ad eccezione del Pedone, la cui iniziale si tralascia, si fa seguire la denominazione della casa in cui il pezzo si trova e poi da quella della casa in cui il pezzo si porta.

Così scrivendo e2-e4 vorremmo indicare che il P che si trova nella casa e2 si porta nella casa e4, con Af1-c4 indicheremo che l'Alfiere dalla f1 dovrà essere messo

nella casa c4, ecc. Anche con questa notazione si usano alcune

Abbreviazioni:

0-0 significa Arrocca dal lato di Re
0-0-0 » Arrocca dal lato di Donna
× » prende
+ » scacco
‡ » scacco matto.

Per tutte e due le notazioni poi si è convenuto di indicare con

! mossa buona
!! mossa buonissima
? mossa errata o debole
?! non si sa con certezza se è buona o cattiva.

CAPITOLO IV.

Vocaboli più usati.

Daremo ora brevemente la spiegazione dei vocaboli più usati nel gioco degli scacchi.

Ala è formata da tutte quelle case, pezzi e pedoni, che si trovano nelle tre prime colonne a destra, e nelle tre prime a sinistra della scacchiera, le prime formano l'ala di Re, le seconde formano l'ala di Donna. Se così, i nostri lettori sentiranno dire « l'ala di Re del Bianco è debole », dovranno capire che i pezzi del Bianco in questa parte della scacchiera non sono disposti troppo bene, di modo che la posizione ne risulta un po' debole.

Apertura chiamasi l'insieme delle prime mosse sì nere che bianche con cui ha principio la partita.

Arroccamento. È un modo eccezionale di giocare contemporaneamente il Re e la Torre.

L'arroccamento, il cui scopo è, generalmente, di mettere il Re al coperto dagli attacchi del nemico, si può fare solo in casi speciali, che a suo tempo esporremo. Quanco il Re arrocca con la TR lo si mette nella casa del CR mentre la Torre è portata nella casa dell'Alfiere R, e questo è detto: Arroccamento dal lato di Re.

L'arroccamento dal lato di Donna, invece, ha luogo ponendo il Re nella casa dell'Alfiere di Donna e la Torre Donna nella casa della Donna.

L'arroccamento al giorno d'oggi non può essere tentato in nessun altro modo.

Il solito diagramma chiarirà meglio la cosa.

Posizione prima dell'Arroccamento di Re.

Posizione dopo l'Arroccamento di Re.

Posizione prima dell'Arroccamento di Donna.

Posizione dopo fatto l'Arroccamento di Donna.

Cambio. Ha luogo un cambio quando si prende un pezzo all'avversario, e poi questo a sua volta prende a noi un altro pezzo di ugual natura.

Casa. Ciascuno dei 64 quadratini in cui è divisa la scacchiera.

Centro. È costituito dalle quattro case d4, e4, d5, e5 che in verità sono le quattro case più centrali della scacchiera.

Patta. La partita è nulla o patta:

1.° Quando i giocatori ripetono tre volte le stesse mosse o sistema di mosse.

2.° Quando mancano al Bianco ed al Nero i pezzi necessarî per vincere (dare il matto).

3.° Quando colui che è più forte non può dare il matto in 50 mosse. Questa regola può essere invocata da uno dei giocatori in casi speciali che vedremo.

4.° Quando si dà scacco perpetuo, ma questa regola rientra nella 1.ª (si veda la spiegazione del termine scacco perpetuo).

5.° Quando un giocatore è in stallo (vedi stallo).

Pedoni del centro si chiamano quelli del Re e della Donna spinti nel centro della scacchiera e difesi fortemente. Objettivo di ogni scacchista deve essere la formazione di un centro sicuro di Pedoni, e se possibile la demolizione del centro avversario.

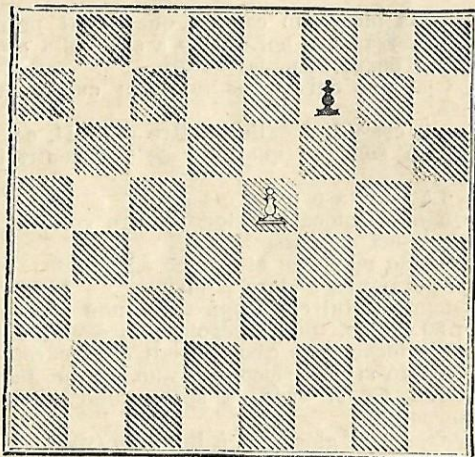
Pedone isolato è quello che non ha di fianco alcun Pedone del suo colore che lo sostenga.

Pedone raddoppiato è quello che viene a trovarsi in causa di una presa, in una stessa colonna con altro dello stesso colore.

Pezzi. Si distinguono in pezzi maggiori che sono la Donna e la Torre, e pezzi minori che sono l'Alfiere e il Cavallo.

Generalmente il Pedone non viene chiamato pezzo.

Prendere en passant *o passando*.

Quando un vostro Pedone sta alla quinta casa della sua fila, ed un Pedone avversario delle colonne laterali viene spinto due passi, questo Pedone può venir preso in modo speciale ed eccezionale (prendere *en passant*). Ciò avviene come se il Pedone avversario avesse fatto non due passi, ma uno. Allora seguendo le leggi della

presa del Pedone, questo toglierebbe il Pedone avversario e si porterebbe nella colonna laterale alla sua ed in una fila superiore. Questa presa deve essere fatta immediatamente dopo la spinta del *P* di due passi. Più tardi non sarebbe più lecita.

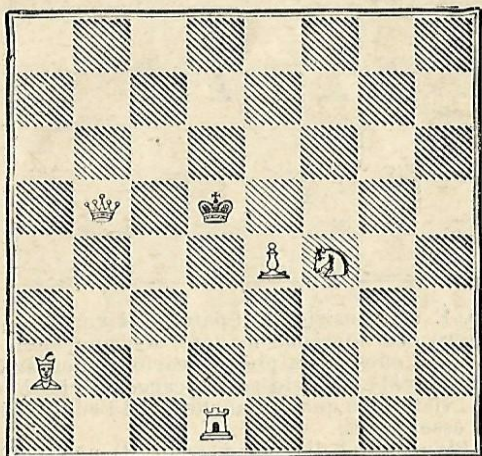
Il Pedone bianco si trova alla quinta casa (e 5) ed il Pedone nero non è ancor mosso. Il Nero gioca 1 . . . P 4 A R (f 7 - f 5) a cui il Bianco può rispondere (lo deve fare subito o mai più) 2, P pr P en. pass. (e 5 - f 6 p. en. pass.).

Scacco. Generalmente si dice che un pezzo offende un altro pezzo quando questo potrebbe venir preso dal primo.

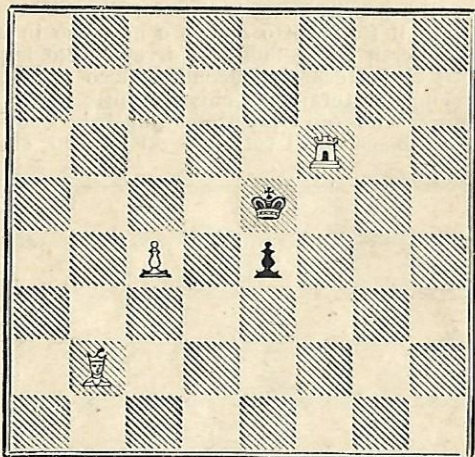
Orbene quando una offesa è fatta al Re si dice che il Re è sotto scacco. Non potendo il Re esser tolto dalla scacchiera ne segue anche che il Re non può restare sotto scacco, deve difendersi sia da solo, sia con concorso di altri pezzi.

Se invece il Re è sotto scacco e non può in nessun modo difendersi, allora l'offesa è irreparabile, la partita è persa, il che si esprime dicendo scacco matto.

Due esempî basteranno a chiarire tutto ciò.

L'esempio che qui riportiamo mostra come il Re Nero sia sotto scacco di tutti i pezzi bianchi, sia della

Donna, che della Torre, del Cavallo, dell'Alfiere e infine del Pedone. Ma però non è matto perchè può con una sola mossa sottrarsi ad ogni offesa. E questa mossa sarebbe R pr P (R d 5 ✕ e 4).

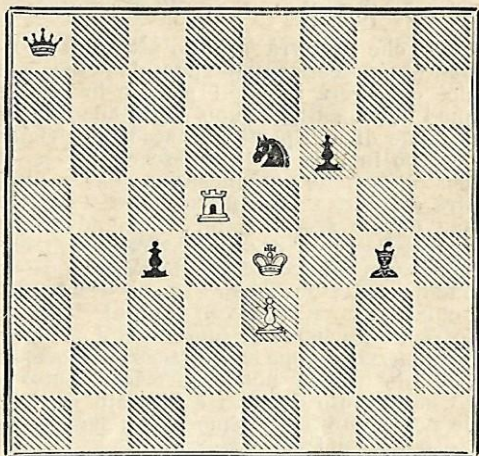
Il secondo diagramma riporta invece un esempio di matto giacchè il Re nero è sotto l'offesa dell'Alfiere e non può, qualunque mossa esso faccia, sfuggire l'offesa. Ed infatti non può giocare R ✕ T (R e 5 ✕ f 6) giacchè la casa f 6 è offesa dall'Alfiere, lo stesso dicasi per la

casa d 4. Le case e 6, d 6, f 5, f 4 sono sotto l'offesa della Torre. la casa d 5 è offesa dal P, quindi il Re Nero essendo offeso e non potendo sfuggire è scacco matto.

Stallo. È una posizione di patta, e si verifica quando il giocatore che dovrebbe movere, sebbene abbia il Re fuori di ogni offesa non può giocarlo in nessuna casa (giacchè verrebbe a porlo sotto scacco, il che è assolutamente vietato), e quando anche tutti i suoi pezzi non possano esser mossi.

Il Re Bianco (ved. diagramma pag. 21), non è offeso da nessun pezzo nemico, ma però ha tutte le case precluse alla fuga. Anche il Pedone Bianco, non può esser mosso giacchè ne è impedito dal proprio Re (si veda movimento del pedone).

La Torre Bianca poi non può essa pure essere mossa, per una ragione che, forse riescirà nuova al lettore, ma che è però implicita in altre regole già enunciate prima. Se io muovo la Torre, la Donna Nera darebbe scacco al Re, ma noi sappiamo che un giocatore non può porre il suo Re sotto scacco, quindi si deduce che

la Torre non può essere mossa; si dirà allora che la Torre è inchiodata.

Quindi nella posizione riportata, non essendo il Re

sotto scacco, ma non potendo essere mosso, essendo tutti i pezzi bianchi immobilizzati, si ha un esempio di stallo.

Vi sono molte altre voci usate nel gioco degli scacchi, ma che noi verremo spiegando mano a mano che si presenterà l'occasione.

CAPITOLO V.

Valore dei pezzi.

Siccome ciascun pezzo può prendere ed a sua volta essere preso, ad eccezione del Re che può appena prendere, così conviene conoscere il valore relativo dei singoli pezzi. Si avrà in tal modo un criterio per vedere se convenga, ad esempio, cambiare un pezzo per un altro. Vi sarà vantaggio quando il pezzo che si prende ha un valore maggiore di quello che si sa-

crifica. Prendendo per unità il Pedone è generalmente ammesso:

P = 1	T = 5
A = 3	D = 10
C = 3	

Il lettore, che ci avrà seguìto attentamente fino a questo punto, conoscerà ora in generale la meccanica del gioco, cioè conoscerà i singoli pezzi e le leggi che ne governano i movimenti, ma non saprà ancora quale sia lo scopo finale di una partita di scacchi. Diciamolo subito: Lo scopo in una partita di scacchi sarà per ciascun giocatore quello di vincere, e questa vittoria si conseguirà col dare scacco matto al Re avversario.

Siccome questo scopo finale è comune ad entrambi i giocatori, ne verrà un cozzo di volontà e di idee contrarie, ne nascerà una lotta cavalleresca che si svolgerà pacificamente sulla scacchiera, e ne risulterà quindi ciò che chiamasi una partita di scacchi.

Questo scopo finale si raggiunge solo dopo una lunga manovra di pezzi, e dopo un attacco più o meno violento contro le trincee nemiche, orbene tutto questo armonico movimento di pezzi è regolato da leggi speciali che noi subito esporremo e che costituiscono le così dette « leggi del gioco ».

Altre regole generali istruiscono il giocatore sul modo di condurre una partita, sia al suo principiare (teoria delle aperture), sia nel mezzo di essa (teoria in generale) e in fine al suo finire (teoria dei finali).

Noi la teoria del gioco verremo esponendo a mano a mano con esempî pratici, riportando cioè partite giocate e commentandole largamente in modo facile e piano.

CAPITOLO VI.

Leggi del gioco (1).

§ 1. Lo scacchiere va collocato in maniera che ciascun giocatore abbia al cantone di destra una casa

(1) Togliamo queste leggi dall'opera veramente monumentale « Teoria e pratica del giuoco degli scacchi » di C. Salvioli, che è quanto di meglio si abbia nella moderna letteratura scacchistica italiana.

bianca. Se prima che da ambe le parti siasi fatta la quarta mossa, venga trovato irregolare il collocamento della scacchiera, ciascuno dei giocatori può esigere che la partita sia ricominciata. Dopo la quarta mossa non potrà essere ricominciata se uno dei giocatori vi si opponga.

§ 2. Qualora venga constatata una irregolarità nel numero o nella posizione originale dei pezzi al principio del gioco, la partita deve essere annullata, qualunque sia il numero delle mosse fatte: purchè questa irregolarità riesca ancora evidente all'occhio, nel momento in cui si domanda l'annullamento della partita. In caso diverso qualunque irregolarità è sanata dopo compiuta la quarta mossa.

§ 3. Chi avrà il primo tratto giocherà sempre coi pezzi bianchi e chi dovrà giocare sotto tratto prenderà i pezzi neri. Il primo tratto in una partita si determina mediante la sorte, e sarà alternativo in tutte le partite successive, senza tenere conto del loro esito.

Il giocatore che dà un vantaggio all'altro avrà diritto di muovere il primo in tutte le partite, a meno che il tratto non sia espressamente compreso nel vantaggio da darsi.

§ 4. Se uno dei giocatori tocca un pezzo è obbligato a moverlo, e se fosse un pezzo dell'avversario è obbligato a prenderlo (1): tranne il caso ch'egli abbia mostrato l'intenzione di rassettare quel pezzo, ciò che si esprime colla parola « acconcio » o altra equivalente.

Nel caso che il giocatore toccasse due o più pezzi, dovrà essere mosso o preso il primo pezzo toccato.

Se il pezzo non può esser mosso o preso, il giocatore deve muovere il suo Re, il quale però in questo caso non può arroccare.

Qualora nemmeno il Re potesse venir mosso, il giocatore non sarà colpito da alcuna penalità, e potrà liberamente fare altra mossa,

L'avversario ha diritto di esigere l'applicazione delle disposizioni di questo paragrafo, sinchè egli non abbia toccato alcun pezzo per la mossa successiva.

§ 5. Qualunque mossa contraria alle regole del movimento dei pezzi o ad altre regole fondamentali del gioco non può avere effetto; e il giocatore che ha mosso il

---

(1) Naturalmente se questo è in presa.

pezzo irregolarmente è obbligato a muovere il Re o il pezzo toccato a scelta dell'avversario.

Qualora l'irregolarità di una mossa non fosse subito constatata, ma soltanto dopo uno o più tratti, questi devono annullarsi e la partita deve rimettersi alla posizione in cui venne commessa l'irregolarità senza che in questo caso sia applicabile alcuna penalità.

Se non fosse possibile rimettere la partita alla posizione in cui venne commessa l'irregolarità, la partita dovrà essere annullata o continuata a scelta del giocatore che non ha commesso l'irregolarità.

§ 6. Al Re soltanto si avverte l'offesa con la parola «scacco» pronunciata ad alta voce. Questo avvertimento però non è obbligatorio; soltanto nel caso che lo scacco non fosse avvertito, e il giocatore lasciasse il suo Re sotto l'offesa, facendo altra mossa, egli dovrà rinnovare questa mossa riparando, con altra qualunque a sua scelta, l'offesa contro il Re.

Qualora per più tratti di seguito uno dei Re venisse lasciato sotto scacco, senza che nessuno dei giocatori se ne avvedesse e non fosse possibile rimettere la posizione al momento in cui fu dato lo scacco; il giocatore che ha il proprio Re sotto l'offesa sarà obbligato a rinnovare il suo ultimo tratto, riparando invece all'offesa del Re.

§ 7. Una mossa è completa quando il giocatore abbia abbandonato con la mano il pezzo giocato. Finchè una mossa non è completa l'aver toccata una casa con un pezzo non avrà alcuna conseguenza e quel pezzo potrà portarsi in altre case differenti.

§ 8. Non è permesso che una sola maniera di arroccare dal lato di Donna.

Chi arroccasse irregolarmente dovrà muovere il Re.

Non è permesso l'arroccamento:

1.° Quando il Re o la Torre siano stati mossi.

2.° Quando tra il Re e la Torre vi sieno pezzi interposti.

3.° Quando il Re è sotto scacco, o arroccandosi si porrebbe sotto scacco.

4.° Quando la casa della Donna o quella dell'Alfiere di Re, che il Re dovrebbe oltrepassare, sieno offese da un pezzo avversario. In ogni altro caso l'arroccamento è permesso.

§ 9. La presa *en passant* deve aver luogo immedia-

tamente dopo la spinta del Pedone due passi. In seguito non è più permessa.

§ 10. Un Pedone giunto all' ottava casa non può in nessun caso rimaner sospeso, ma subito cambiarsi in altro pezzo qualunque, a scelta del giocatore.

§ 11. La partita sarà dichiarata vinta per uno dei giocatori:

a) Quando egli avrà dato scacco matto all'avversario.

b) Quando il suo avversario avrà abbandonato. L' abbandono tanto può essere espresso, quanto si può presumere da atti o da fatti che lascino supporre la volontà di non continuare più oltre la partita.

§ 12. La partita sarà dichiarata patta a richiesta di qualunque dei due giocatori:

a) Quando non restino nè da una parte nè dall'altra forze sufficienti per dare il matto.

b) Quando uno darà all'altro scacco perpetuo.

c) Quando uno di essi avrà il Re in stallo.

d) Quando per tre volte tanto l'uno che l'altro avranno ripetuto lo stesso tratto o la stessa serie di tratti.

e) Quando uno di essi non darà scacco matto entro i cinquanta tratti reclamati dall'avversario,

Per ogni singolo tratto s' intende compresa tanto la mossa di uno quanto la risposta dell'altro giocatore.

§ 13. Il diritto di domandare che l'avversario sia obbligato a dare lo scacco matto entro cinquanta tratti, oppure che la partita sia dichiarata patta, spetta a ciascuno dei giocatori in questi tre casi:

a) In qualunque finale di partita dove non restino sulla scacchiera più di sei pezzi tra bianchi e neri, (Re e Pedoni compresi).

b) In qualunque finale di partita dove non restino Pedoni nè da una parte nè dall'altra, qualunque sia il numero dei pezzi.

c) In qualunque punto della partita purchè per tutti i cinquanta tratti non venga preso alcun pezzo, nè preso o mosso alcun Pedone.

I cinquanta tratti si cominciano a contare dal momento che uno dei giocatori lo domanda. Però finchè non ha esaurito il conteggio esso può rinunciarvi, purchè lo faccia espressamente e in maniera che non lasci equivoco. In tal caso la partita continuerà come se la domanda non sia stata mai fatta, salvo al suo avversario il diritto di ripeterla *ex novo* per proprio conto.

§ 14. Per la risoluzione di qualunqne controversia intorno l'applicazione o l'interpretazione delle regole o leggi del gioco in generale si dovrà ricorrere al giudizio degli spettatori più competenti, qualora non vi provvedessero l'accordo delle parti, la consuetudine e i regolamenti speciali dei varî circoli scacchistici.

CAPITOLO VII.

40 brevi partite.

In questo capitolo pubblichiamo una piccola serie di partite brevi e brillanti che il lettore vorrà ripetere diligentemente sulla scacchiera; egli acquisterà in tal modo una sicurezza maggiore sia nella lettura delle mosse, sia nella interpretazione loro.

Dal complesso poi di tutte queste partite il lettore ricaverà una idea generale del come si possa condurre una partita, non solo, ma come si possa approfittare di una mossa debole dell'avversario, e terminare così una partita brillantemente.

1.ª partita.

Lo scacco degli imbecilli.

BIANCO	NERO		
1. P 4 A R	P 3 R	2. P 4 C R?	D 5 T R sc. m.

2.ª partita.

BIANCO	NERO		
		2. D 5 T R	R 2 R?
1. P 4 R	P 4 R	3. D pr. P R sc. m.	

3.ª partita.

BIANCO	NERO		
1. P 4 R	P 4 R	3. C 5 D	C 2 R?
2. C 3 A D	P 3 C R	4. C 6 A sc. m.	

4.ª partita.

BIANCO	NERO		
		3. D 3 A R	C 3 A D?
1. P 4 R	P 4 R	4. D pr. P A sc.	R 1 D.
2. A 4 A D	D 4 C R	5. D pr. A sc. m.	

5.ª partita.

BIANCO	NERO		
1. P 4 R	P 4 R	4. P 4 D!	A pr. P
2. A 4 A D	A 4 A D	5. A pr. C	P pr. A
3. D 3 A R	C 3 T R	6. D pr. P sc. m.	

6.ª partita.

Matto Légal

Venne giocata da Légal, maestro di Philidor contro un dilettante:

BIANCO (Légal)	NERO (Dil.)
1. P 4 R	P 4 R
2. A 4 A D	P 3 D
3. C 3 A R	P 3 C R
4. C 3 A D	A 5 C R
5. C pr. P R!!	A pr. D?
6. A pr. P sc.	R 2 R
7. C 5 D sc. m.	

7.ª partita.

Questa partita venne giocata da un dilettante americano con sua figlia undicenne.

BIANCO (Padre)	NERO (Figlia)
1. P 4 R	P 4 R
2. C 3 A R	C 3 A R
3. C pr. P	C pr. P
4. A 4 A D	A 4 A D
5. C pr. PA?	D 5 T R
6. Arroc. T R	A pr. P sc.
7. R 1 T	C 6 C sc. m.

8.ª partita.

BIANCO (R. Sterns)	NERO (X)
1. P 4 D	P 4 D
2. P 4 R	C 3 A R
3. P 5 R	C R 2 D
4. A 3 D	P 3 A R?
5. P 6 R!	C 3 C
6. D 5 T R sc.	P 3 C R
7. A pr. P sc.	P pr. A
8. D pr. P sc. m.	

9.ª partita.

BIANCO	NERO
1. P 4 R	P 4 R
2. C 3 A R	D 3 A?
3. A 4 A D	D 3 C
4. Arroc. T R	D pr. P
5. A pr. P A sc.	R 1 D
6. C pr. P R	D pr. C
7. T 1 D	D 3 A
8. T 8 R sc. m.	

10.ª partita.

BIANCO (M. Braune)	NERO (Schwartze)
1. P 4 R	P 4 R
2. P 4 A R	P pr. P
3. A 4 A D	P 4 C R
4. P 4 T R	P 3 A R?
5. D 5 T R sc.	R 2 R
6. D 7 A R sc.	R 3 D
7. P 5 R sc.!	P pr. P
8. D 5 D sc.	R 2 R
9. D pr. PR sc. m.	

11.ª partita.

BIANCO	NERO
1. P 4 R	P 4 R
2. P 4 A R	P pr. P
3. C 3 A R	P 4 C R
4. A 4 A D	P 3 A R?
5. C pr. P	P pr. C
6. D 5 T R sc.	R 2 R
7. D pr. P C R sc.	R 1 R
8. D 5 T R sc.	R 2 R
9. D 5 R sc. m.	

12.ª partita.

	BIANCO	NERO
1.	P 4 R	P 4 R
2.	C 3 A R	C 3 A D
3.	A 4 A	A 4 A
4.	P 3 D	C R 2 R
5.	C 5 C R	Arrocca T R
6.	D 5 T R	P 3 T R
7.	C pr. P A R	D 1 R
8.	C pr. P T sc.	R 1 T
9.	C 7 A sc.	R 1 C
10.	D 8 T sc. m.	

13.ª partita.

	BIANCO (I. L. Orchard) (1)	NERO (E. Orchard W.)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	P 4 D	P 4 D
3.	P D pr. P	P pr. P
4.	D 5 T	D 4 D
5.	A 2 D	C R 3 A
6.	D 5 C	C 5 C
7.	Arrocca T D	C pr. P A
8.	A 4 A D!	D pr. A R
9.	D 8 D sc!!	R pr. D
10.	A 5 C sc.	R 1 R
11.	T 8 R sc. m.	

14.ª partita.

	BIANCO	NERO
1.	P 4 R	P 4 R
2.	C 3 A R	P 3 D
3.	A 4 A D	A 5 C R
4.	P 3 T R	A pr. C
5.	D pr. A	D 3 A R
6.	D 3 C D	P 3 C D
7.	C 3 A D	C 2 R
8.	C 5 C D	C 3 T D
9.	D 4 T D	C 4 A D
10.	C pr. P D sc. d.	R 1 D
11.	D 8 R sc. m.	

15.ª partita.

	BIANCO (L'Ermet)	NERO (N. N.)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	C 3 A R	C 3 A D
3.	A 5 C D	C 3 A R
4.	Arroc. T R	C pr. P R
5.	P 4 D	C 3 D
6.	C pr. P	C pr. A
7.	T 1 R	C D 2 R
8.	D 3 A R	C 3 D
9.	C 3 A	P 3 C R?
10.	C 4 R	C R 4 A R
11.	C R 6 A D	P D pr. C
12.	C 6 A R sc. m.	

16.ª partita.

	BIANCO (Zukertort)	NERO (N. N.)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	A 4 A D	A 4 A D
3.	P 4 C D	A pr. P C
4.	P 4 A R	P pr. P
5.	C 3 A R	P 4 C R?
6.	A 2 C D	P 3 A R
7.	C pr. P	P pr. C
8.	D 5 T R sc.	R 2 R
9.	D 7 A R sc.	R 3 D
10.	P 5 R sc.	R 3 A
11.	D 5 D sc.	R 3 C
12.	D 5 C D sc. m.	

---

(1) Il Bianco dava al Nero il vantaggio del C D cioè giocava senza questo cavallo, il lettore quindi tolga dalla scacchiera il C D.

17.ª partita.

BIANCO (Morphy)	NERO (N. N.)
1. P 4 R	P 4 R
2. P 4 A R	P pr. P
3. C 3 A R	P 4 C R
4. A 4 A D	P 5 C R
5. P 4 D	P pr. C
6. D pr. P	A 3 T R
7. Arrocca T R	C 2 R?
8. A D pr. P	A pr. A
9. A pr. P sc.	R pr. A
10. D pr. A sc.	R 2 C
11. D 6 A R sc.	R 1 C
12. D 7 A R sc. m.	

18.ª partita.

Giocata tra due dilettanti al *New Orleans Chess Club.*

BIANCO (P...)	NERO (E...)
1. P 4 R	P 4 R
2. P 4 A R	P pr. P
3. C 3 A R	P 4 C R
4. A 4 A	P 5 C
5. C 5 R	A 2 C
6. C pr. P A	D 5 T sc.
7. R 1 A	P 4 D
8. A pr. P	A 5 D
9. D 1 R	P 6 C
10. P 3 T R	P 6 A
11. C pr. T	A pr. P T!
12. T pr. A	D pr. T!!
13. P pr. D	P 7 C sc. m.

19.ª partita.

BIANCO (E. Bisks)	NERO (G. Bisks)
1. P 4 R	P 4 R
2. P 4 A R	P 4 D
3. C 3 A D?	P 5 D
4. C D 2 R	A 5 C R
5. P pr. P	C 3 A D
6. P 3 D	C pr. P
7. D 2 D	C 3 A R
8. D 5 T	A 3 D
9. C pr. P	Arrocca T R
10. P 3 T R	C 5 A!
11. P pr. C	A 6 C sc.
12. R 2 D	D pr. C sc.
13. A 3 D	C pr. P sc. m.

20.ª partita.

BIANCO (L. Fried)	NERO (C. Schleschter)
1. P 4 A R	P 4 R
2. P pr. P	C 3 A D
3. C 3 A R	P 3 D
4. P pr. P	A pr. P
5. P 4 D	C 3 A R
6. A 5 C R	P 3 T R
7. A 4 T R	P 4 C R
8. A 2 A R	C 5 R
9. P 3 R	P 5 C R
10. A 4 T R	P pr. C!
11. A pr. D	P 7 A sc.
12. R 2 R	A 5 C sc.
13. R 3 D	C 5 C sc.
14. R pr. C	P 4 A sc. m.

21.ª partita.

	BIANCO (Andreus)	NERO (Tanscus)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	C 3 A R	C 3 A D
3.	A 4 A	C 3 A R
4.	P 4 D	P × P
5.	Arroc. T R	A 2 R ?
6.	C pr. P	C pr. C
7.	D pr. C	P 3 D
8.	P 4 A R	P 3 C D
9.	P 5 R	P 4 D
10.	A 5 C sc.	A 2 D
11.	P pr. C !	A 4 A D
12.	T 1 R sc.	R 1 A
13.	P pr. P sc.	R 1 C
14.	P pr. T fa	D sc. m.

22.ª partita.

	BIANCO (S. Wood)	NERO (C. Griffith)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	P 4 A R	A 4 A
3.	C 3 A R	P 3 D
4.	C 3 A	C 3 A D
5.	A 4 A	A 5 C R
6.	P 3 D ?	C 5 D !
7.	C 5 D	A pr. C
8.	P pr. A	D 5 T sc.
9.	R 2 D	P 3 A D !
10.	C 7 A sc.	R 2 D
11.	C pr. T	A 5 C sc. !
12.	R 3 R !	P pr. P sc.
13.	R pr. C	D 7 A sc.
14.	A 3 R	D pr. A sc. m

23.ª partita.

	BIANCO (Kornfeld)	NERO (Zukertort)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	P 4 A R	P pr. P
3.	A 4 A D	P 4 D !
4.	A pr. P D	C 3 A R
5.	C 3 A D	A 5 C D
6.	C R 2 R ?	P 3 A D
7.	A 3 C D	A 5 C R
8.	P 3 D	C R pr. P
9.	P D pr. C	D 5 T sc.
10.	R 1 A	P 6 A R !
11.	P C pr. P	. . . . .

Il Nero annunziò il matto in 4 mosse.

11.	. . .	A 6 T R sc.
12.	R 1 C	A 4 A D sc.
13.	C 4 D	A pr. C sc.
14.	D pr. A	D 8 R sc. m.

24.ª partita.

	BIANCO (P. Richardson)	NERO (E. Delmar)
1.	P 4 R	P 4 R
2.	A 4 A	C 3 A R
3.	C 3 A R	C pr. P
4.	C 3 A D	C pr. P A R
5.	R pr C	A 4 A sc.
6.	P 4 D	P pr. P
7.	T 1 R sc.	R 1 A
8.	C 4 R	A 3 C D
9.	D 3 D	P 4 D
10.	D 3 T sc.	R 1 C
11.	A pr. P D	D pr. A
12.	C 6 A sc !	P pr. C
13.	D 8 A sc ! !	R pr. D
14.	A 6 T sc.	R 1 C
15.	T 8 R sc. m.	

25.ª partita.

BIANCO (Ward)	NERO (Auger)		
1. P 4 D	P 4 D	8. A 3 D	Arroc. T R
2. P 4 A D	P 3 R	9. A pr. P sc.	R pr. A
3. C 3 A D	A 5 C D	10. C 5 C sc.	R 3 C
4. C 3 A R	C 3 A D	11. D 4 C	P 4 R
5. A 4 A	A 2 D	12. C 6 R sc.	R 3 A
6. P 3 R	A pr. C sc.	13. A pr. P sc.	C pr. A
7. P pr. A	C R 2 R	14. D 5 C sc.	R pr. C
		15. D pr. C sc. m.	

26.ª partita.

BIANCO (Steinitz)	NERO (N. N.)		
1. P 4 R	P 4 R	9. C 5 C R	D 2 A D
2. C 3 A R	C 3 A R	10. C pr. P A	T 1 A R
3. P 4 D	P pr. P.	11. C 6 D sc.	R 1 D
4. P 5 R	C 4 D	12. D 4 T R	P 3 C R
5. D pr. P	P 3 A D	13. D pr. C sc.!	R pr. D
6. A 4 A D	D 3 C D	14. A 5 C R sc.	T 3 A R
7. D 4 R	A 4 A D	15. P pr. T sc.	R pr. C
8. Arrocca T R	C 2 R	16. A 4 A R sc. m.	

27.ª partita.

BIANCO (Cole)	NERO (Ward.)		
1. P 4 R	P 4 R	9. C 3 A D	C 1 R
2. C 3 A R	C 3 A D	10. P 3 C D	P 3 A D
3. A 5 C D	C 3 A R	11. A 2 C	P 4 D
4. Arroc. T R	C pr. P R	12. D 5 T R	P 3 C R?
5. T 1 R	C 3 D	13. C pr. P D!!	P pr. D
6. C pr. P R	C pr. C	14. A pr. P sc.	R pr. A
7. T pr. C sc.	A 2 R	15. T pr. P sc.	R 3 C
8. A 3 D	Arrocca T R	16. C 4 A sc. m.	

28.ª partita.

BIANCO (Mariott)	NERO (N. N.)		
		9. P 4 D	D pr. P sc
1. P 4 R	P 4 R	10. A 3 R	D 3 A
2. P 4 A R	P pr. P	11. A pr. P	A 3 D
3. C 3 A R	P 4 C R	12. D 5 T sc.	D 3 C
4. A 4 A D	P 5 C	13. A pr. A sc. s.	C 3 A R
5. Arrocca T R	P pr. C	14. T pr. C sc.	R pr. T
6. A pr. P sc.	R pr. A	15. D 5 R sc.	R 2 A
7. D pr. P	D 3 A	16. D 7 R sc.	R 1 C
8. P 5 R	D pr. P	17. D 8 A sc. m.	

29.ª partita.

BIANCO (N. N.)	NERO (Bird)		
1. P 4 R	P 4 R	9. P 5 R	C 3 A D
2. P 4 A R	P pr. P	10 C 4 A	P pr. P
3. C 3 A R	P 4 C R	11. C 6 C	C pr. P
4. P 4 T R	P 5 C	12 C pr. T	P 5 A
5. C 5 R	P 4 T R	13. C 3 A	D 3 D
6. P 4 D	P 3 D	14. R 2 A	D 4 A
7. C 3 D	P 6 A	15. C 4 T	C pr. P sc.
8. P 3 C R	P 4 A R	16. C pr. D	A pr. C sc.
		17. A 3 R	A pr. A sc. m.

30.ª partita.

(Si tolga dalla scacchiera la T D del Nero).

BIANCO (sig. Y)	NERO (J. O. H. Taylor)		
1. P 4 R	P 3 C D	10. P pr. C	P pr. P
2. C 3 A D	P 3 R	11. C 1 C	P 6 R
3. P 3 T D	C 2 R	12. C 3 A R	D 4 D
4, P 4 D	C 3 C	13. P 3 A	A 5 T
5. C 3 A R	A 2 R	14. R 2 R	A pr. P
6. P 4 C D	Arrocca T R	15. D 4 T	A 2 C
7. C 5 C D	C 3 A	16. C pr. P	A D pr. C sc.
8. P 3 C	P 4 D	17. R pr. D	C 4 R sc.
9. A 4 A R	C pr. A	18. R 2 R	A 6 A sc. m.

31.ª partita.

BIANCO (N. N.)	NERO (S. Dubois)		
1. P 4 R	P 4 R	10. D 1 R	P 6 A
2. C 3 A R	C 3 A D	11. A 5 C	D pr. A
3. A 4 A	A 4 A	12. P 3 C R	C 5 D
4. P 3 D	P 4 A R?	13. A 3 C	C 7 R sc.
5. C 5 C R	P 5 A	14. R 1 T	A 6 T R
6. C 7 A	D 5 T	15. T 1 C	C 4 T
7. Arrocca T R	C 3 A R	16. C 7 A	C (4 T) 5 A
8. C pr. T	P 4 D	17. C pr. D	A 7 C sc.
9. P pr. P	A 5 C R	18. T pr. A	P pr. T sc. m.

32.ª partita.

BIANCO (H. Torring)	NERO (Randers)		
1. P 4 D	P 4 D	6. C 3 A R	P 3 C D
2. P 4 A D	P 3 R	7. P pr. P	C pr. P D
3. C 3 A D	C 3 A R	8. A pr. A?	C D pr. A
4. A 5 C	A 2 R	9. A 4 A	Arrocca T R
5. P 3 R	C 3 A	10. T 1 A	A 2 C
		11. C D 2 R	C 3 C R

12. Arrocca T R	T 1 A D	16. P 3 C R	D 6 T
13. A 3 D	P 4 A R	17. A 4 A D?	D 7 C sc.
14. D 2 D	C 5 T	18. R pr. D	C 5 A sc.
15. C pr. C	D pr. C	19. R 1 C	C 6 T sc. m.

33.ª partita.

BIANCO (E. Crespi)	NERO (P. Morrer)		
		10. A pr. P T sc.!	R pr. A
1. P 4 R	P 3 R	11. C R 5 C R sc.	R 3 C R
2. P 4 D	P 4 D	12. C D 2 R!	R 3 T R
3. C 3 A D	C 3 A R	13. C D 4 A R	P 3 C R
4. A 5 C R	A 2 R	14. P 5 T R	A pr. C
5. A pr. C	A pr. A	15. P T pr. P sc.	R 2 C R
6. C 3 A R	Arrocca T R	16. T 7 T R sc.	R 1 C
7. A 3 D	P 3 C D	17. D 5 T R	A 3 A R
8. P 4 T R	A 2 C D	18. T 8 T R sc.	A pr. T
9. P 5 R	A 2 R	19. D 7 T R sc. m.	

34.ª partita.

Questa partita venne giocata dal Bianco a memoria cioè senza vedere la scaccchiera.

BIANCO (Kokhanowski)	NERO (Schellerer)		
		10. C pr. C	P D pr. C
1. P 4 R	P 4 R	11. C pr. A sc.	R 1 T
2. C 3 A R	C 3 A D	12. P 4 D	A 3 R
3. A 5 C	P 3 T D	13. A 5 C R	D 2 D
4. A 4 T	C 3 A R	14. D 5 T	D pr. P D
5. Arroc. T R	C pr. P R.	15. P 3 A D	D 6 D
6. T 1 R	C 5 A D	16. T D 1 D	D 5 A D
7. C 3 A	C pr. A	17. T 4 D	D 4 A
8. C pr. P R	A 2 R	18. D pr. T P sc.	R pr. D
9. C 5 D	Arroc. T R	19. T 4 T sc. m.	

35.ª partita.

BIANCO (Sellmann)	NERO (Pleasants)		
1. P 4 R	P 3 R	11. P 4 T D	P 3 T D
2. P 4 D	P 4 D	12. C D 2 D	Arr. T R
3. P 5 R	P 4 A D	13. A pr. P T R sc.	R pr. A
4. P 3 A D	C D 3 A	14. C 5 C R sc.	R 3 C
5. C R 3 A	D 3 C D	15. D 4 C R	P 4 A R
6. A 3 D	A 2 D	16. P pr. P en. p.	R pr. P
7. P D pr. P	A R pr. P	17. T pr. P R sc.	A pr. T
8. Arroc. T R	D 2 A D	18. D pr. A sc.	R pr. C
9. T R 1 R	C R 2 R	19. C 3 A sc.	R 4 T
10. P 4 C D	A 3 C D	20. P 4 C R sc. m.	

36.ª partita.

	BIANCO (Mayer)	NERO (Steiner)			
1.	P 4 R	P 4 R	11.	D pr. A	C 3 A D
2.	C 3 A R	C 3 A R	12.	P pr. P A	A 5 C sc.
3.	P 4 D	P pr. P	13.	A 2 R	A pr. A sc.
4.	P 5 R	C 5 R	14.	R pr. A	T pr. P sc.
5.	D 2 R	A 5 C D sc.	15.	R 1 R	D 5 T R
6.	R 1 D	P 4 D	16.	P 3 C R	T pr. P T!
7.	P pr. P en. p.	P 4 A R	17.	T 1 C R	D 5 C
8.	C 5 C R	Arroc. T R	18.	D 4 A D	P 6 D
9.	C pr. C	P A pr. C	19.	C 3 A D	T 7 R sc.
10.	D 4 A sc.	R 1 T	20.	R 1 D	P p. P sc. m.

37.ª partita.

Il Bianco dà il vantaggio della D, si tolga quindi la Donna Bianca.

	BIANCO (F. Peipers)	NERO (C. Birl)			
1.	P 4 D	P 4 D	11.	C 2 R	D 4 T D sc.
2.	A 4 A R	A 4 A R	12.	C 3 A D sc.	R pr. P D
3.	C 3 A D	A pr. A D	13.	T D 1 D sc.	R 4 R
4.	T 1 A D	A 4 A R	14.	T 5 D sc.	R 5 A R
5.	C 5 C D	C 3 T D	15.	A 2 R	D 5 C D
6.	A pr. P A D	C pr. A	16.	P 4 T R	D pr. C sc.
7.	C pr. C sc.	R 2 D	17.	P pr. D	P 6 R
8.	P 4 R	P pr. P	18.	P 3 C R sc.	R 5 R
9.	A 5 C D sc.	R 3 D	19.	P 4 A D	A 5 C R
10.	C 8 R sc.	R 4 D	20.	P 3 A R sc.	A pr. P
			21.	A 3 D sc. m.	

38.ª partita.

	BIANCO (Blackburne)	NERO (Dilettante)			
1.	P 4 R	P 4 R	11.	C 5 D!	P 3 A R
2.	C 3 A R	C 3 A D	12.	A pr. P	P pr. A
3.	A 4 A	A 4 A	13.	C pr. P A R sc.	R 1 A
4.	P 4 C D	A pr. P	14.	C 5 C	C pr. A
5.	P 3 A	A 4 A	15.	D 3 A	C 7 D
6.	Arroc. T R	P 3 D	16.	C D pr. P T sc. d.	R 1 R
7.	P 4 D	P pr. P	17.	D 7 A sc.	R 2 D
8.	P pr. P	A 3 C	18.	C 6 A sc.	R 3 A
9.	C 3 A	C 4 T	19.	T D 1 C	A pr. P
10.	A 5 C R	C 2 R	20.	T R 1 A sc.	A 4 A D
			21.	D 5 D sc.	C pr. D
			22.	P pr. C sc. m.	

39.ª partita.

BIANCO (A. Alexander)	NERO (O. Cordel)		
1. P 4 R	P 4 R	12. D 3 R	T R 1 C R
2. C 3 A R	C 3 A D	13. D pr. D	P pr. D
3. A 5 C D	A 4 A D	14. P pr. A	C 5 A R sc.
4. Arroc. T R	C R 2 R	15. R 2 A	Arrocca T D
5. P 3 A D	P 4 A R	16. R 3 R	C 7 C R sc.
6. A pr. C	P D pr. A	17. R 4 R	T R 1 R sc.
7. C pr. P R	P pr. P R	18. R 5 A	T D 4 D sc.
8. D 5 T R sc	P 3 C R	19. R 6 A	C 5 A R
9. C pr. P C R	C pr. C	20. T 1 C R	T R 3 R sc.
10. D pr. A	D 6 D!	21. R 7 C	T D 2 D sc.
11. P 3 A R	A 6 T R!	22. R 8 T	T R 1 R sc.
		23. T 8 C R	C 3 C R sc. m.

40.ª partita. — *L'Immortale.*

BIANCO (Anderssen)	NETO (Kiéséritzki)		
1. P 4 R	P 4 R	12. P 4 T R	D 3 C R
2. P 4 A R	P pr. P	13. P 5 T R	D 4 C R
3. A 4 A D	D 5 T R sc.	14. D 3 A R	C 1 C R
4. R 1 A	P 4 C D	15. A pr. P	D 3 A R
5. A pr. P C	C 3 A R	16. C 3 A D	A 4 A D
6. C 3 A R	D 3 T R	17. C 5 D	D pr. P C
7. P 3 D	C 4 T R	18. A 6 D!	D pr. T sc
8. C 4 T R	D 4 C R	19. R 2 R	A pr. T
9. C 5 A R	P 3 A D	20. P 5 R	C 3 T D?
10. T 1 C R!	P pr. A	21. C pr. P C sc.	R 1 D
11. P 4 C R	C 3 A R	22. D 6 A R sc.!!	C pr. D
		23. A 7 R sc. m.	

FINE DELLA PRIMA PARTE.

PARTE SECONDA

Teoria del gioco.

Una partita di scacchi viene generalmente divisa dai teorici in tre parti: apertura, mezzo e finale. Non creda però il lettore che tra queste parti esista una linea netta di divisione, anzi si può dire che il passaggio dall'una all'altra avviene in modo lento e graduale.

Per apertura noi intenderemo quel complesso di mosse preparatorie con cui ha principio una partita e che hanno lo scopo di portare in azione i pezzi, che resterebbero inattivi nelle proprie case, in modo che questi siano pronti a principiare la lotta.

Il mezzo della partita è appunto quel complesso di mosse, attacchi, difese, contro attacchi che seguono l'apertura e che costituiscono il vero combattimento; è in questa parte della partita in cui generalmente si decidono le sorti della lotta.

Il finale è costituito dalle ultime scaramuccie combattute dai pezzi superstiti.

CAPITOLO I.

Apertura.

Quando un principiante si troverà per la prima volta davanti ad una scacchiera si rivolgerà naturalmente questa domanda: Quale sarà lo scopo finale a cui io devo tendere? Questo scopo è preciso, è fisso; devo cercare di dare lo scacco matto al Re avversario; ma in che modo riuscirò io a questo risultato finale? Naturalmente ciò non è facile, molto dipenderà dal modo di giocare dell'avversario, ma pure molto dipenderà da

me; quindi prima cura di un giocatore dovrà essere quella di aprire bene il proprio gioco. Come un buon lavoratore, prima di cominciare un lavoro, si assicura di avere tutti i pezzi che gli occorrono, così un giocatore di scacchi, prima di iniziare la vera lotta dovrà cercare con la massima cura di disporre i suoi pezzi in modo che questi siano pronti non solo a correre alla difesa del proprio Re minacciato, ma anche all'attacco contro le colonne nemiche.

Ed egli tutto questo otterrà con un seguito di mosse, che saranno quindi le migliori. Naturalmente non si potrà dire a priori, « questa mossa è buona », « questa mossa è cattiva », è necessario in ogni singola posizione fare un'analisi, cioè studiare profondamente la posizione considerando tutte le mosse possibili, e tra tutte queste scegliere quella che meglio serve a conseguire lo scopo nostro.

È impossibile che un principiante possa giudicare della bontà delle prime mosse con cui una partita ha principio, giacchè il numero delle combinazioni possibili è così sterminato, e queste combinazioni sono così profonde e nascoste, da sfuggire non solo ad un neofita, ma anche all'occhio di uno scacchista provetto.

Ecco la necessità di ricorrere alla teoria delle aperture la quale è formata dalla somma di studî, di analisi, di critiche, dovute non a un uomo solo, ma al complesso di tutti i grandi maestri vissuti negli ultimi secoli; studî, analisi, che andarono, come vanno anche oggi, continuamente mutando, e che tendono sempre verso uno stato di perfezione che mai si potrà raggiungere.

Da tutte queste mosse di apertura, consigliate appunto dalla teoria, scaturiscono diverse regole di indole generale che un discreto giocatore dovrà sempre conoscere, e che gli serviranno di guida quando egli si troverà davanti a posizioni sconosciute. Vediamole brevemente.

1.ª Regola. — Il giocatore deve con la massima cura sviluppare rapidamente tutti i suoi pezzi, innanzi di principiare un attacco duraturo contro il nemico.

L'importanza grandissima di questa regola, crediamo risalti naturale a tutti. Se un giocatore invece di seguire questa regola facesse delle mosse inutili, senza

scopo, oppure perdesse dei tempi col giocare molte volte uno stesso pezzo, lasciando gli altri immoti, mentre l'avversario con la massima sollecitudine dà un' eccelente posizione ai suoi ne avverrà, come naturale conseguenza, che quest'ultimo avendo un maggior numero di combattenti pronti alla lotta, sarà il più forte e potrà così facilmente forzare la vittoria.

Valga come esempio la seguente

PARTITA.

BIANCO (E. Orsini)	NERO (N. N.)
1. P 4 R	P 4 R
2. P 4 A R	P 4 D
3. P pr. P D	D pr. P

Questa mossa è inferiore. Buona regola, il lettore se lo ricordi, si è quella di non muover la Donna nelle prime mosse, giacchè questa venendo facilmente attaccata sarà obbligata a far delle scorrerie per la scacchiera senza costrutto alcuno. Migliore era 3. . . . P pr. P.

4. C 3 A R	D 5 R sc.
5. A 2 R	D pr. P A R
6. P 4 D	D 5 R

Così mentre il Bianco è già uscito con due pezzi e può portare rapidamente il proprio Re in difesa arroccandosi, il Nero ha mosso per 4 volte consecutive la D ed ha il suo Re esposto agli attacchi nemici. E tutto questo per guadagnare un misero Pedone.

7. Arrocca T R	C 3 A D
8. T 1 R	C pr. P
9. C pr C	D pr. C sc.

Se il Nero avesse giocato 9. . . . P pr. C il Bianco avrebbe guadagnato la Donna nemica con la mossa 10. A 5 C D sc. 11. P 3 A D 12. T pr. D sc. e si sarebbe in tal modo assicurata la vittoria.

10. D pr. D	P pr. D

Ormai per il Nero la partita è persa irremisibilmente, ne viene lo scacco matto forzato in due mosse.

11. A 5 C D sc. d.	R 1 D

Il Nero non ha altra mossa possibile perchè deve difendersi contemporaneamente dallo scacco doppio di Alfiere e di Torre, giocando 11. . . . . A 3 R o 11. . . . . A 2 R si coprirebbe dallo scacco di Torre ma non dà quello di Alfiere mentre giocando 11. . . . . P 3 A D o

11. . . . . A 2 D si difenderebbe dallo scacco di Alfiere ma non da quello di Torre.

12. T 8 R sc. m.

Questo valga a dimostrare come il giocatore che riesce a sviluppare più rapidamente i suoi pezzi, riuscirà certamente vincitore.

2.ª *Regola*. — Perchè i pezzi siano ben sviluppati non basta che questi vengano mossi dalle loro case, ma è necessario vengano portati in altre in cui la loro attività sia massima e più efficace, e facilmente si capirà come la massima azione i pezzi la possano esercitare nel mezzo o centro della scacchiera, giacchè da questo punto strategico potranno essere portati rapidamente sia all'attacco che alla difesa e questo, tanto sull'ala destra che sinistra, a seconda dei casi.

***

Due sono i metodi generali di gioco che possono essere seguiti sino dall'inizio della partita.

1.° Il giocatore cerca di vincere direttamente, cioè dando scacco matto al Re nemico; ne verrà di conseguenza che tutti i suoi pezzi dovranno cooperare a quest'unico scopo, e l'attacco che ne seguirà sarà sempre molto vivo e interessante. Questa linea di gioco è comune e caratteristica ad un complesso di partite che vengono dette *partite aperte*.

2.° Il giocatore cerca di vincere indirettamente, cioè l'objettivo non è rivolto direttamente contro il Re avversario, ma bensì ad ottenere un vantaggio di forze, ottenuto il quale, riuscirà facile la vittoria.

E questo vantaggio di forze egli cercherà ottenerlo spingendo i Pedoni all'ottava, trasformandoli così in pezzi di una forza maggiore. Quindi in questo secondo caso la cura principale del giocatore dovrà essere rivolta alla spinta dei Pedoni. Questo scopo è caratteristico delle partite dette partite chiuse. In questo secondo caso l'attacco è sempre più blando o almeno più nascosto e quindi più difficile.

Ora a seconda che un giocatore preferisce seguire l'uno o l'altro di questi metodi dovrà applicare regole differenti.

S'egli presceglie l'attacco diretto, più o meno violento contro il Re nemico egli dovrà naturalmente preferire

i Pezzi, giacchè più forti e più agili, ai Pedoni e questi allora non dovranno in nessun modo impedire il libero movimento dei primi.

Se al contrario il giocatore sceglie il secondo metodo d'attacco, allora i Pedoni verranno ad acquistare un valore relativo maggiore, dovranno essere spinti in avanti, e sostenuti per di dietro dai Pezzi. Si dovrà quindi in tal caso aver cura che questi non vengano ad impedire la libera marcia dei primi.

CAPITOLO II.

Mezzo della partita.

Dopo le prime dieci o quindici mosse che generalmente sono contemplate dalla teoria, il giocatore è lasciato a sè stesso; egli dovrà allora ricorrere alla propria esperienza, a quel complesso di cognizioni che avrà saputo far sue e, come il buon marinajo, dovrà condurre in un mare agitato e pieno di pericoli la navicella sana e salva in porto.

Questo complesso di cognizioni, di principî che regolano, si può dire, il gioco di uno scacchista, cognizioni e principì per cui egli preferirà in una data posizione scegliere una via piuttosto che un'altra, che daranno un'impronta speciale al suo attacco, alla sua difesa, formano ciò che dicesi lo stile del giocatore. Come un principiante possa formarsi uno stile è presto detto; egli dovrà non solo studiare con la massima cura ed attenzione le partite giocate dai sommi maestri, partite che sono raccolte sia in volumi speciali, sia in giornali, ma anche esercitarsi con altri giocatori a lui più forti e dai quali egli dovrà accettare un vantaggio, perchè le forze vengano così a pareggiarsi. Solo in questo modo sarà possibile ad un principiante fare rapidi progressi.

Dopo che un giocatore avrà sviluppato per bene tutti i suoi pezzi dovrà fare un piano di attacco o di difesa a seconda dei casi, a cui informerà tutto il successivo svolgimento della partita.

Formare un piano non è cosa facile, lo diciamo su-

bito, giacchè è necessario aver larghe vedute e colpo d'occhio sicuro, doti queste che si acquistano solo col tempo. Il principiante per le prime volte cerchi, non di formare un piano di attacco, il che sarebbe impossibile, ma si accontenti di svelare il piano avversario, ed avrà già fatto molto; una volta ch'egli sarà venuto a sapere ciò, la difesa gli riuscirà molto più facile non solo, ma potrà anche preparare dei tranelli in cui fare cadere il nemico, nel caso che questo incautamente si spinga troppo oltre.

Ma però stia bene in guardia, giacchè l'avversario una volta che avrà capito di essere scoperto, cambierà naturalmente il piano, e quindi pure dovrà a tempo essere cambiata la difesa.

Ciascun giocatore dovrà con la massima cura cercare di formare un centro assai forte, da cui gli riuscirà facile disturbare i movimenti del nemico; se vi sono linee aperte le domini con le sue Torri e se è possibile con tutte e due, le quali avranno in tal modo massima attività.

Alcune volte è buona cosa ricorrere anche all'astuzia; con un sacrificio di un Pedone o, magari, di un Pezzo si possono allontanare i Pezzi avversarî dalla difesa del Re ed allorchè questo sarà completamente allo scoperto piombare su di esso con tutta la violenza possibile; un simile attacco quasi sempre è decisivo.

Tutte le doti che devono trovarsi in un generale, noi le ritroviamo in un buon giocatore di scacchi; alcune volte all'attacco è preferibile la difesa od almeno sono preferibili alcune mosse di aspetto, quindi bisogna sapere a tempo opportuno anche temporeggiare, aspettare in altre parole che l'avversario commetta un errore, ciò che presto o tardi sempre avverrà, ed allora trarne tutto il vantaggio possibile.

Un altro buon consiglio si è quello di non insistere in un attacco quando si vedesse questo a nulla condurre, bisogna sapere quando sia opportuno passare dall'attacco alla difesa o viceversa.

Non potendo in nessun modo, visto la ristrettezza dello spazio, accennare anche brevemente alle singole aperture che vengono tentate nella pratica, nè portare esempî di partite giocate correttamente da entrambi i giocatori, pubblicheremo per ora una sola partita lar-

gamente commentata da sommi critici quali il dott. Tarrasch e l'avv. C. Salvioli, e ci riserbiamo di dedicare alle aperture del nobile gioco un secondo volumetto che speriamo farà seguito a questo.

Partita francese (1).

Dopo che il primo giocatore ha spinto due passi il P R, le migliori risposte sono due 1 . . . . . P 4 R e 1 . . . . . P 3 R. Con la prima voi lasciate al vostro avversario la piena iniziativa del gioco, voi vi mostrate pronti a combattere su qualunque terreno, con l'altra invece voi respingete il campo d'azione, togliete ogni possibilità di attacco immediato, vi prendete il tempo di scegliere più tranquillamente le vostre difese. Se voi temete il vostro avversario, specialmente se egli è naturalmente aggressivo, farete assai bene a scegliere questa difesa.

I primi tratti sono spontanei. Non avrete serie complicazioni a temere, almeno nel principio, ed avendo cura di evitarle anche nel seguito potrete mantenervi una partita facile e sicura sino alla fine.

BIANCO (Süchteng) NERO (Zinkl)

1. P 4 R . . . . .

Questa mossa, come pure l'altra 1. P 4 D sono quelle che facilitano maggiormente lo sviluppo dei pezzi: infatti questo Pedone oltre che occupare una casa centrale, ha aperto la via di uscita tanto alla D come all'Alfiere di Re.

1. . . . . . P 3 R

Il Nero potrebbe giocare anche 1. . . . . . P 4 R, ma con la mossa del testo egli vuole impedire l'attacco diretto che l'A R avversario farebbe sul punto f 7 detto punto debole, giacchè è solo difeso dal Re.

2. P 4 D P 4 D

Questo tratto è necessario. Ciò che costituisce uno dei più grandi vantaggi di posizione nel gioco degli scacchi, è l'avere due Pedoni uniti nel centro ben sostenuti dai Pedoni laterali. Il Bianco ha avanzato i suoi due Pedoni

(1) Le singole aperture vengono diversamente denominate: difesa francese chiamasi quella in cui alla mossa 1 P 4 R del Bianco, si ha la risposta P 3 R del Nero.

centrali, ma voi dovete sin dalle prime mosse impedire ch'egli li rafforzi, e spingendo subito due passi il vostro P D lo obbligate a cambiarne uno o a spingerlo, ciò che toglierebbe quasi del tutto la forza dei Pedoni centrali.

3. C 3 A D . . . .

Se il Bianco avesse adesso spinto P 5 R avrebbe mal giocato perchè i suoi Pedoni centrali sarebbero rimasti senza efficacia e voi movendo al momento opportuno i vostri Pedoni di A R e di A D li avreste cambiati con vantaggio. Il Bianco poteva prendere il vostro P D col suo P R, ma egli preferisce mantenere i suoi Pedoni più che gli è possibile.

3. . . . . C 3 A R

Questo è il vostro tatto migliore. Se voi giocaste 3. . . . . A 5 C D fareste male perchè l'Alfiere presto o tardi sarebbe obbligato o a perdere un tempo e ritornarsene indietro, oppure a prendere un Cavallo, ciò che darebbe un vantaggio al vostro avversario (egli riprenderebbe col P C e forticherebbe così il suo centro con un nuovo Pedone). Se voi invece giocaste 3. . . P pr. P fareste male egualmente perchè facilitereste lo scioglimento dei pezzi bianchi tenendo chiusi i vostri, e fatto il cambio vi trovereste col solo P R spinto un passo, mentre il Bianco avrebbe il suo Cavallo in gioco, due linee aperte ed una maggioranza di Pedoni dalla parte di Donna che è un gran vantaggio.

4. A 5 C R . . . .

Il Bianco non gioca P 5 R per la ragione più sopra notata. Poteva però giocare P pr. P ed allora voi avreste ripreso col Pedone venendone una partita del tutto sicura per ambedue le parti.

4. . . . . A 2 R
5. P 5 R . . . .

Avendo voi risposto correttamente, il Bianco non può nulla ripromettersi dai suoi Pedoni centrali e deve o cambiarne uno, oppure spingerlo tenendo alquanto legato il vostro gioco. Preferisce questo secondo sistema, dal quale, del resto, voi non avete nulla a temere.

5. . . . . C R 2 D
6. A pr. A D pr. A
7. P 4 A R . . . .

Il Bianco pretenderebbe sostenere il suo centro e spinge questo Pedone a sostegno del P R qualora venisse a mancargli l'altro sostegno del P D. Ma giudica male, perchè i suoi Pedoni centrali spinti come sono non possono mantenersi e devono venir cambiati. Avrebbe fatto meglio a rassegnarsi a questo destino e utilizzare questo tempo col giocare 7. D 2 D, ciò che gli offriva la facilità di un eventuale arroccamento e la possibilità di muovere il C D senza tema dello scacco di Donna Nera a 5 C D

7. . . . . P 3 T D

Questo tratto è ben giocato. Voi avete l'intenzione di mirare il centro dei Pedoni Bianchi con la spinta P 4 A D, ma non potete farlo adesso perchè il Bianco risponderebbe con C 5 C D minacciando un ultimo scacco a 7. A D e a 6 D. Voi dunque saggiamente prima di dar corso al vostro piano prevenite che il Bianco possa impedirlo.

8. C 3 A R . . . .

Il Bianco non può giocare C D 2 R per poi spingere P 3 A a sostegno del suo P D perchè voi con lo scacco D 5 C D guadagnereste il P C D del Bianco.

8. . . . . P 4 A D
9. C D 2 R C D 3 A

Ma qui voi giocate male e lasciate sfuggire l'occasione di venire in vantaggio di posizione; ciò che sarebbe certamente avvenuto dopo di 9. . . . . P pr. P D. — 10. D 2 D! (perchè è minacciato lo scacco di Donna Nera a 5 C) P 3 A R. — 11. P pr. P A, D pr. P e poi Arrocca attaccando il P A R.

10. P 3 A D . . . .

Naturalmente il Bianco approfitta subito dell'occasione che gli si lascia per fortificare il suo centro.

10. . . . . Arrocca T R
11. C 3 C R P 3 A R

Adesso voi fate questa mossa non tanto per rompere i Pedoni centrali Bianchi, cosa che adesso non è più possibile, ma per aprire la linea alla vostra Torre nel momento opportuno.

12. D 2 D P pr. P D

Qui ancora voi giocate male. Voi fate questo cambio con l'intenzione di cambiare poi le Donne, e questa è per voi una cattiva politica. Il cambio delle Donne si

deve fare in certe determinate circostanze, o per impedire un danno o per ottenere un vantaggio. In questo caso il vantaggio lo ottiene tutto il Bianco il quale avendo i suoi Pedoni centrali bene assicurati e più avanzati, inceppa con essi il vostro gioco e nel finale se ne gioverà per meglio avanzare il suo Re ed ottenere una decisiva posizione. In questo caso poi voi dovevate adottare un nuovo piano, farvi un nuovo obbjettivo di gioco. Ed è ciò che si deve sempre aver presente nel gioco degli scacchi, saper cambiare a tempo i proprî piani di combattimento. La lotta nel centro vi è andata male, cioè non avete saputo approfittare del momento per distruggerlo, e il Bianco ha saputo rafforzarvisi. Bisognava saper bilanciare questo svantaggio portando un'azione sui lati. Dalla parte di Re nulla ci sarebbe a fare, dunque dalla parte della Donna. Spingere 12. . . P 5 A D poi P 4 C D ed infine avanzare anche il P T D portando quindi il C R a 3 C D e l'Alfiere a 2 C D. Ciò avrebbe obbligato il Bianco a smettere qualunque velleità d'attacco dalla parte di Re.

13. P A pr. P D 5 C D

Dopo il cambio dei due Pedoni, questo cambio diviene necessario, perchè il vostro giuoco è alquanto impacciato ed il Bianco potrebbe in pochi tratti acquistare un forte attacco dalla parte di Re.

14. T 1 D . . . .

Quando viene offerto un cambio, giova assai esaminare se convenga essere il primo a prendere, o lasciare quest'ufficio all'avversario. Nel nostro caso il Bianco non ha alcun interesse ad essere il primo e poteva benissimo anche non difendere con la Torre la sua Donna bastando il Re alla ripresa. Quando sono cambiate le Donne, il Re, nel mezzo della scacchiera fa un ottimo servizio.

14. . . . . D pr. D sc.
15. T pr. D . . . .

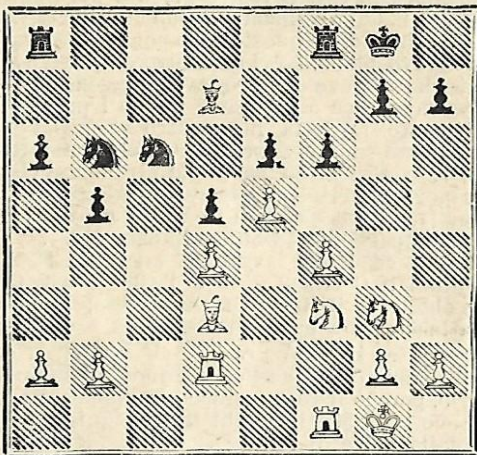
Poteva anche riprendere col Re ed era anzi cosa preferibile.

15. . . . . P 4 C D
16. A 3 D C 3 C D
17. Arrocca T R . . . .

A questo punto l'arroccamento è una precauzione inu-

tile ed il Re stava anche assai bene a 2 R per poi portarsi alla 3.ª sua. In ogni caso non è errore.

17. . . . . A 2 D (Si veda il diagramma.)

Posizione dopo la 17.ª mossa del Nero.

Qui potevate tentare un gioco più avventuroso. Quando si è in una posizione alquanto inferiore, come è la vostra, giova talvolta cercare qualche combinazione nel cui svolgimento per un tratto meno corretto dell'avversario si può talvolta rialzare le proprie sorti. Le mosse facili, solutive, quando si è in posizione svantaggiosa, non la migliorano. Qui potevate giocare C 5 A D. Non è mossa cattiva; il Bianco o muove la Torre e perde un tempo oppure continua con 18. A pr. C e voi riprendereste col P C D creandovi una testa di Pedoni assai forte, non potendo il Bianco spingere subito 19. P 3 C D pel seguito, 19. . . . P pr. P, 20. P pr. P T 1 C e voi avete un certo attacco sul Pedone isolato bianco.

18. T 1 R T D 1 A

Il Bianco con la mossa precedente intende creare una combinazione nel centro spingendo il suo P A R, voi dovevate prevenirlo bloccando i Pedoni dalla parte di R

e con P 4 A R. Non che i vostri Pedoni stiano bene così, tutto al contrario non vi è peggior posizione di due Pedoni sostenuti da uno solo, ma di due inconvenienti bisogna sempre scegliere il minore.

19. P 3 C C 2 R?

Il Bianco con la sua mossa precedente fatta per impedire il salto del vostro Cavallo a 5 A D. vi aveva lasciato ancora il tempo di bloccare il gioco dalla parte di Re. Dovevate farlo, perchè adesso il Bianco che si è assicurato contro qualunque sorpresa dalla parte di Donna, passa decisamente all'attacco.

20. P 5 A R! C pr. P A

Qualunque cosa facciate, il Bianco rende sempre libero il suo P R, vantaggio, immenso, un Pedone centrale, libero e ben sostenuto, nove volte su dieci deve dare la vittoria.

21. A pr. C . . . . .

Poteva anche prendere col Cavallo, ma il Bianco agisce con più senno conservandosi, due Cavalli, i quali in un giro più o meno serrato giovano meglio per attaccare varî punti e sbaragliare le forze avversarie.

21. . . . . . P R pr. A
22. P 6 R A 3 A
23. C pr. P T 2 A

La vostra posizione è adesso assai difficile. Il Bianco minaccia evidentemente lo scacco doppio, meno evidentemente minaccia 24. P 7 R e poi il salto a 6 D guadagnando una qualità (1); e per ultimo minaccia una più occulta combinazione che adesso vedremo. A tutto ciò voi non potrete rimediare, ed è ciò che costituisce la perdita della vostra partita.

24. T 2 A

Questo è il principio della combinazione che dovrebbe dare subito la vittoria al Bianco. La minaccia apparente è di prendere l'Alfiere con la Torre per dare lo scacco doppio a 7 R.

24. . . . . . C 1 A
25. T R 1 A D C 2 T D
26. C 1 R . . . . .

(1) Si guadagna una qualità quando si sacrifica un A o C per guadagnare una Torre.

Il Bianco non vede e non apprezza al suo giusto valore la chiusa naturale di tutta questa combinazione che era:

26. T pr. A C pr. T
27. T pr. C T pr. T
28. C 7 R sc. R 1 T
29. C pr. T T 1 R
30. P 7 R

e deve vincere senza troppa difficoltà.

26. . . . . . T R 1 R

Voi vi avvantaggiate subito del tempo che vi ha lasciato il Bianco attaccando il Pedone isolato e obbligando a sdoppiare le due Torri per difendere lo stesso Pedone: Però il Bianco è sempre in vantaggio.

27. T 2 R P 3 C
28. C 6 D T (1 R) 2 R

Unica casa in cui potete giocare la Torre. Se giocaste T 1 C D la Torre sarebbe fuori di gioco e se giocaste T 1 D attaccando il Cavallo perdereste una qualità per il seguito:

29. P 7 R T pr. C
30. P 8 R pr. D A pr. D
31. T pr. T

29. C 3 D P 4 T D

Voi fate benissimo di togliere al Cavallo avversario la casa a 4 C D perchè là sarebbe più aggressivo.

30. C 5 A C 1 A
31. C pr C T pr. C
32. R 2 A A 2 C

Voi volete adesso portare un attacco con tutti i vostri pezzi contro il Pedone isolato, ma quello è troppo bene sostenuto e non potete riuscire a toglierlo di mezzo senza danno.

33. R 3 C T 3 A D

Questo tratto sembra buono ed è cattivo perchè quando vi sono dei Pedoni avversarî avanzati alla 5.ª o 6.ª casa è sempre pericoloso lasciare non guardata l'ultima linea. Questa Torre guarda appunto l'ultima linea, e il toglierla dalla sua difesa naturale rende possibili per il Bianco delle combinazioni favorevoli. Bisognava giocare R 2 C in difesa del P A R.

34. T 1 A R . . . . .

Con questa mossa a doppia offesa il Bianco guadagna un Pedone. Egli minaccia la presa immediata del P A R e nel tempo stesso minaccia la continuazione:

35. C pr. A T pr. C
36. P 7 R T pr. P
37. T pr. T

Voi non potete riparare alle due minaccie e dovete perdere il Pedone.

34. . . . . . A 1 A
35. T pr. P A R 2 C
36. C 7 D!

Ecco una mossa inaspettata che crea una combinazione che non era possibile se l'ultima linea fosse difesa.

36. . . . . . T 3 D

Se voi prendete il Cavallo con l'Alfiere, egli riprende col Pedone minacciando di fare una Donna, e siccome voi dovete prenderlo per impedire che venga spinto all'ottava la vostra Torre sarebbe perduta.

37. T (2 R) 2 A R A pr. C

Con questa presa voi commettete un errore e perdete il Pedone. Meno peggio era T (3 D) pr. P — 38. T pr. T, T pr. T — 39. C 5 R nel qual caso il Bianco aveva ancora vantaggio perchè il suo Cavallo così bene appoppostato era eminentemente superiore al vostro Alfiere che non aveva alcun gioco.

38. T 7 A sc. T pr. T
39. T pr. A sc. R 1 C
40. T pr. A T pr. P
41. T pr. P T 7 R

La vostra posizione è adesso assai inferiore, e per di più avete un Pedone di meno, ma voi portando la Torre nella settima linea piuttosto che difendere il P C D avete ben giocato perchè la migliore difesa consiste sempre nell'attaccare.

42. T pr. P C T pr. P T
43. P 5 D P 5 T

Voi cambiate perchè dovendo pensare ad impedire la marcia del P D Bianco non potreste farlo senza perdere il vostro P T D.

44. P pr. P T pr. P
45. T 8 C sc. R 2 A
46. T 7 C sc. R 3 A

Se voi difendete il P T R col vostro Re sareste più presto perduto perchè il P D Bianco non avrebbe alcun ostacolo nella sua marcia. Il Re deve sempre mettersi di fronte ai Pedoni avversarî più avanzati.

47. T pr. P T — T 5 D
48. T 7 D — R 4 R
49. P 4 T R — R 4 A

Voi potreste guadagnare il P D ma a prezzo del cambio della Torre dopo che il Bianco ha un gioco facilmente guadagnato.

50. T 8 D — T 6 D sc.
51. R 2 A — T 7 D sc.
52. R 3 A — T 5 D
53. P 6 D! — T pr. P

Il Bianco col tratto precedente ha giocato con molta finezza, abbandona un Pedone, ma ottiene una facile posizione di vittoria. Voi prendete il Pedone perchè anche lasciandolo nessun vantaggio ottenete.

54. P 4 C sc. — R 3 R

Non potete prendere questo Pedone perchè il Bianco darebbe scacco con la Torre e poi avanzerebbe il P D. La vostra Torre è ora tagliata fuori e deve perdere due mosse per rientrare in azione; intanto il Re Bianco s'avanza, guadagna il vostro P C.

55. R 4 A — T 8 T
56. R 5 C — T 8 C R
57. T 8 C R? — . . . .

Il Bianco però non vede la maniera più facile di vincere. Egli ha intenzione di prendere il Pedone con la Torre, e ciò è erroneo perchè allora il vostro Re acquisterà l'opportunità di mettersi di fronte al Pedone avversario e basterà. Bisogna che egli prenda il Pedone col Re e per far questo è necessario sostenere provvisoriamente il P C con la Torre. Doveva giocare:

57. P 7 D — R 2 R
58. T 8 B sc. — R pr. P
59. T 5 R. ecc.

Così il vostro Re sarebbe allontanato per sempre dal Pedone avversario il quale avrebbe una marcia facile e il Bianco vincerebbe come è dimostrato chiaramente dalla teoria dei finali.

57. . . . . — R pr. P
58. T pr. P sc. . . . .

Questo è l'errore decisivo del Bianco il quale vi permette di salvare una partita perduta. Doveva giocare

58. T 8 A R   R 4 R
59. T 2 A   T 7 C

60 T 4 T D e poi prende il P col Re e vince.

58. . . . .   R 2 R

Voi tendete a mettervi col vostro Re di fronte al P Bianco ed il Bianco non può impedirlo.

59. T 6 A

Qualunque altro tratto avesse giocato voi portavate il vostro Re in casa di Alfiere ed il gioco era patta.

59. . . . .   T pr. P sc.

Patta.

CAPITOLO III.

Il finale.

Raccomandiamo in modo particolare questo capitolo ai principianti, giacchè lo studio accurato e coscienzioso dei finali di partita servirà a chiarire maggiormente il valore relativo dei singoli pezzi (valore che resta naturalmente alterato in questa ultima fase della lotta, e che può variare da posizione a posizione) non solo, ma anche la loro attività, giacchè questa nel finale aumenta in modo considerevole specialmente per quei pezzi che manovrano su linee, colonne e diagonali, essendo queste libere da qualsiasi ingombro.

Noi riporteremo diverse posizioni in cui l'esito finale è regolare, in cui cioè la linea di condotta è facile e sicura rimandando ai diversi trattati chi desiderasse saperne di più (1).

Finale di Re e Pedone contro Re solo.

Noi daremo le regole e cercheremo di illustrarle con esempî.

Il Bianco guadagna sempre (2):

1.ª Se il Re può occupare una delle 3 case, contraddistinte con un punto davanti al P non mosso.

2.ª Quando il P può arrivare alla sua quinta casa, od anche oltre se il Re può mettersi davanti al Pedone.

---

(1) Si veda il 3.° volume della Teoria e Pratica di C. Salvioli.

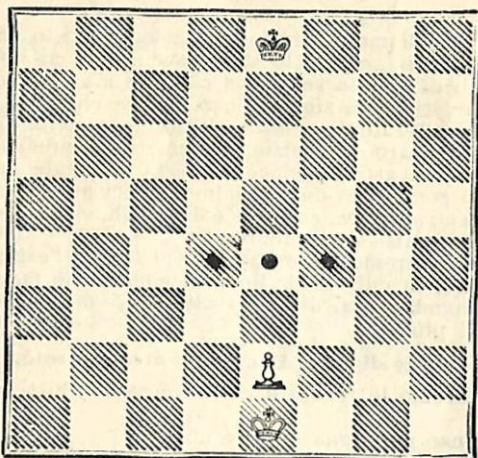
(2) Queste regole non valgono nel caso che il Pedone sia di Torre, in questo caso il gioco sarà sempre patta, se il Re solo potrà occupare la casa angolare sopra il Pedone.

3.ª Se può arrivare alla sua settima casa senza dare scacco al Re avversario.

I Neri fanno patta.

I. Se col Pedone Bianco non mosso il Re può impedire al Re Bianco di portarsi in una di quelle case segnate.

II. Quando spettando al Bianco la mossa, il Pedone non è ancora spinto alla quinta casa, ha davanti il proprio Re e sopra a questo alla distanza di una casa il Re nemico. (In questo caso si dice che il Nero ha l'opposizione, se invece del Bianco toccasse al Nero la mossa allora sarebbe il Bianco che ha l'opposizione.)

III. Quando il Re riceve lo scacco dal Pedone spinto alla settima ed il Re avversario non si trova in settima fila.

Il Bianco col tratto guadagna.

Il Nero col tratto fa patta.

1.° Muove il Bianco:

BIANCO	NERO
1. R 2 D	R 2 R
2. R 3 R	R 3 R
3. R 4 R	. . .

Il Bianco ha occupato una di quelle case sopra ricordate (regola prima) ed ha quindi vinto, ecco come:

3. . . .	R 3 D	7. P 4 R	R 2 A
4. R 5 A	R 2 R	8. P 5 R	R 1 R
5. R 5 R	R 2 A	9. R 6 R	. . .
6. R 6 D	R 3 A		

Il Bianco ha sempre una posizione di vittoria (vedi regola seconda).

9. . . .	R 1 D	11. P 6 R sc.	R 1 D
10. R 7 A	R 2 D	12. P 7 R sc.	. . .

12. . . . R 2 D.
13. P 8 R pr. Donna sc.

E il Bianco vince come vedremo in appresso.

2. Muove il Nero.

1. . . .	R 2 R
2. R 2 D	R 3 R
3. R 3 R	R 4 R

Il Nero ha impedito al Re Bianco di portarsi nelle case segnate, egli è quindi sicuro della patta (si veda la prima regola).

4. R 3 D	R 4 D	10. R 4 A	R 2 A
5. P 4 R sc.	R 4 R	11. P 6 R sc.	R 2 R
6. R 3 R	R 3 R	12. R 5 R	R 1 R
7. R 4 D	R 3 D	13. R 6 D	R 1 D
8. P 5 R sc.	R 3 R	14. P 7 R sc.	. . .
9. R 4 R	R 2 R		

Si veda la III. regola.

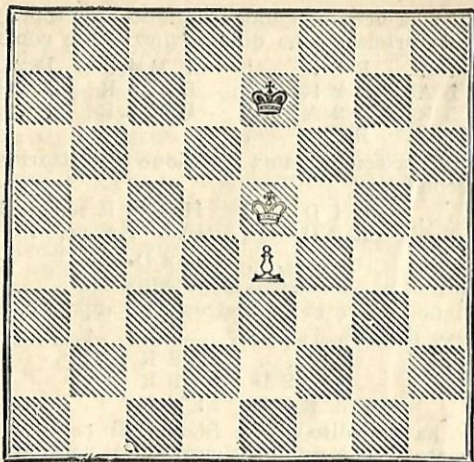
14. . . . . R 1 R
15. R 6 R stallo.

Il Re Nero non può muoversi e non è sotto scacco e quindi è patta.

Dimostriamo ora la verità della seconda regola da noi data. Si veda il diagramma a pag. 54.

Se l'opposizione l'ha il Bianco, questo vince, se l'ha il Nero è patta.

1.° L'opposizione ''abbia il Bianco, quindi spetta al Nero la mossa.

1. . . .	R 2 A	4. R 7 D	R 2 A
2. R 6 D	R 1 R	5. P 5 R e vince come nel caso prima contemplato.	
3. R 6 R	R 1 A		

2.° L'opposizione l'abbia il Nero, quindi tocca al Bianco la mossa.

1. R 5 D   R 2 D!

È questa l'unica continuazione che porti alla patta, il Nero mantiene così l'opposizione con la quale impedisce al Re bianco di portarsi avanti, e l'obbliga a spingere il Pedone.

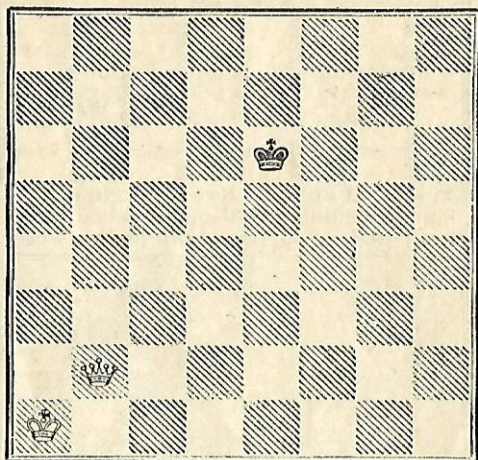
2. P 5 R	R 2 R	4. R 6 D	R 1 D
3. P 6 R	R 1 R!	5. P 7 R sc.	

E il Nero patta come nel caso precedente.

Re e Donna contro Re solo.

In questo finale, che è il più facile che si possa trovare, il matto è forzato al più in dieci mosse. È necessario spingere il Re in una delle quattro file laterali, e questo si può forzare con la cooperazione del Re e della Donna, quivi si dà subito il matto.

È questa la posizione più sfavorevole al Bianco, in qualsiasi altra il matto si può forzare in meno di dieci mosse.

Esempio:

1. D 4 D	R 4 A R
2. R 2 C	R 3 R
3. R 3 A	R 4 A
4. R 3 D	R 3 R
5. R 4 R	R 2 A! *(a)*
6. R 5 A	R 2 R
7. D 5 D	R 1 A
8. R 6 A	R 1 R
9. D 2 D	R 1 A
10. D 8 D sc. m.	

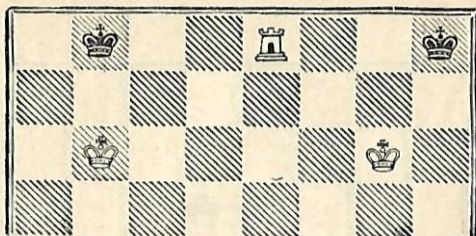
(a)

5. . . .	R 2 R
6. R 5 A	R 2 A
7. D 7 D sc	R 1 C
8. R 6 C	R 1 A
9. D 7 A R sc. m.	

Re e Torre contro Re solo.

Questo finale sebbene sia un po' più difficile del precedente, può essere capito dal principiante in breve tempo.

Regola buona, non dare scacchi inutili; generalmente sono validi quando i due Re sono su di una stessa linea o colonna separati da una casa.

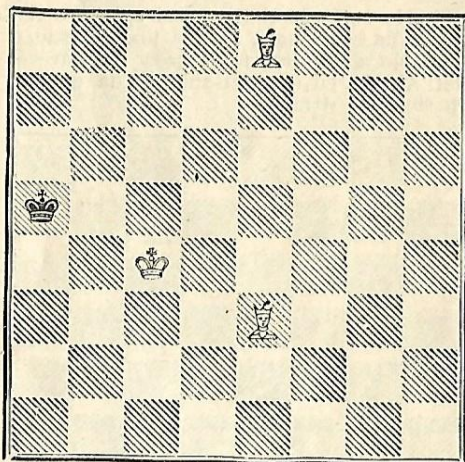
È necessario prima con una manovra alterna di Re e Torre spingere il Re avversario in una delle quattro file estreme della scacchiera, e quivi dare il matto il quale avviene sempre nella posizione riportata dal diagramma:

Come si vede il Re Nero deve essere in opposizione al Bianco oppure confinato nell'angolo. Il matto può essere in qualsiasi posizione forzato al più in diciassette mosse.

1.	R 5 D		10. R 4 D	R 7 D
2. T 5 T D	R 5 A		11. T 2 T R sc.	R 8 R
3. R 2 C	R 5 C		12. R 3 D	R 8 A (*a*)
4. T 5 C R!	R 5 A		13. R 3 R	R 8 C
5. R 3 A	R 5 D		14. T 2 A R	R 8 T
6. T 5 T R	R 6 D		15. R 3 A	R 8 C
7. T 4 T R	R 7 D		16. R 3 C	R 1 T
8. R 4 R!	R 6 A		17. T 1 A sc. m.	
9. R 3 R	R 7 A			

(*a*) Naturalmente se 12. . . . . R 1 R
13. T 1 T R sc. m.

Re e due Al eri contro Re solo.

Questo finale è assai più difficile dei precedenti, però il matto è sempre forzato.

Per conseguire la vittoria è necessario con abile manovra dei due Alfieri uniti al Re confinare il nemico in uno dei quattro angoli della scacchiera e in questi dare il matto con l'Alfiere del colore dell'angolo.

1. R 5 A	R 3 T	7. A 5 A sc.	R 1 C
2. A 6 A	R 4 T	8. R 6 C	R 1 T
3. A 2 D sc.	R 3 T	9. A 3 A	R 1 C
4. A 4 R	R 2 T	10. A 5 R sc.	R 1 T
5. R 6 A	R 1 C	11. A 4 R sc. m.	
6. A 5 T	R 1 A *(a)*		

(a)

6.	R 2 T	10. A 5 A R	R 1 T
7. A 3 D	R 1 C	11. R 6 C	R 1 C
8. A 6 C D	R 1 T	12. A 5 R sc.	R 1 T
9. A 4 D	R 1 C	13. A 4 R sc. m.	

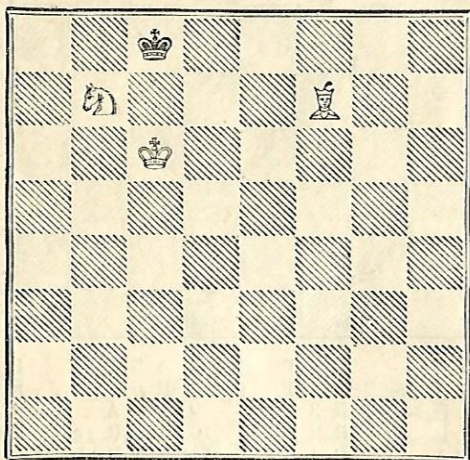
Il matto nel finale di Re e due C C contro Re solo

non può essere in nessun modo dato, ad eccezione che il Re non sia solo, ma accompagnato da un Pedone.

Siccome però presenta alcune difficoltà e per di più verificandosi assai poco in pratica lo tralasciamo.

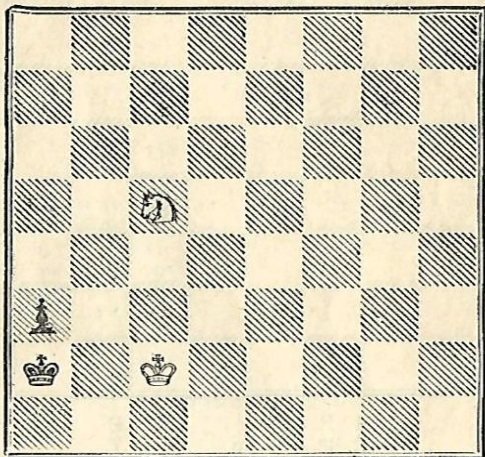
Un altro finale difficilissimo, non solo per un principiante, ma anche *per un forte giocatore,* è quello di

Re, Cavallo ed Alfiere contro Re solo.

È necessario con questi tre pezzi spingere il Re solo dal mezzo della scacchiera in una fila laterale, e lungo questa forzarlo a portarsi nella casa angolare di ugual colore dell'Alfiere, ed è precisamente da questo pezzo che deve ricevere il matto.

Ecco un esempio in cui il Re è già fatto prigione in una fila laterale.

1.	R 1 C
2. R 6 C	R 1 A
3. A 6 R sc.	R 1 C
4. C 5 A	R 1 T
5. A 3 T	R 1 C

6. C 6 T sc. R 1 T
7. A 2 C sc. m.

Come il lettore facilmente potrà capire Re e Cavallo contro Re solo non potranno in nessun modo dare il matto, però se il Re è accompagnato da un Pedone, allora ciò è possibile, però solo in casi eccezionali, p. es.

1. C 3 D R 1 T
2. C 1 A P 7 T
3. C 3 C sc. m.

Un finale di notevole importanza e che s'incontra spesso nella pratica è quello di Re, Alfiere e Pedone, contro Re solo.

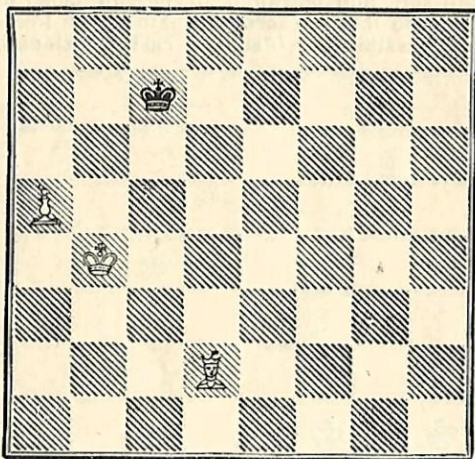
Se il Pedone è quello di C, A, D e R la vittoria è facile e non ha bisogno di dimostrazione.

Se al contrario il P è di Torre, è necessario distinguere due casi.

1.° L'Alfiere è del colore della casa angolare, verso cui è spinto il Pedone, in tal caso la vittoria è forzata.

2.° L'alfiere è di colore diverso della casa angolare, in tal caso il gioco è patta, se il Re solo può occupare detta casa angolare.

Il primo caso è facile assai ed il lettore lo potrà vedere da solo.

Contempliamo invece il secondo.

1. R 5 C	R 2 C
2. P 6 T sc.	R 2 T
3. A 3 R sc.	R 1 T
4. R 6 A	R 1 C
5. P 7 T sc.	R 1 T
6. R 6 T	stallo

U. M.

INDICE

PARTE PRIMA.

PARTE SECONDA.

46. **Sabatini R.,** Bellarion.
47. **Stacpoole (De Vere),** La laguna azzurra.
48. **London J.,** La valle della Luna (I). na (II).
49. **London J.,** La valle della Lu-
50. **Pignatelli V.,** Danican Bey.
51. **Pignatelli V.,** Il Ventesimo Dragoni. [prese.
52. **Zane Grey,** La valle delle sor-
53. **Sabatini R.,** I pretendenti di Yvonne.
54. **Pignatelli V.,** Sua Maestà Don Chisciotte.
55. **Pignatelli V.,** Doña Luz.
56. **Curwood J. O.,** Saetta.
57. **Curwood J. O.,** Il paese di là.
58. **Pignatelli V.,** Il corriere dello Zar. [greta.
59. **Pignatelli V.,** La pattuglia se-
60. **London J.,** Smoke Bellew.
61. **Zane Grey,** L'oro del deserto.
62. **Pignatelli V.,** G. M. 44.
63. **Sabatini R.,** La pelle del leone.
64. **Curwood J. O.,** Il coraggio di Marge O'Doone.
65. **Zane Grey,** Carovane combattenti.
66. **London J.,** L'ammutinamento dell'Elsinore.
67. **Conrad J.,** Nostromo.
68. **Zane Grey,** L'ultimo dei « Plainsmen ». [tino.
69. **Sabatini R.,** L'estate di San Mar-
70. **Curwood J. O.,** Il termine del fiume.
71. **Stacpoole (De Vere) H.,** La spiaggia dei sogni.
72. **London J.,** Il vagabondo delle stelle.
73. **Sabatini R.,** Il vessillo del Toro.
74. **Conrad J.,** L'agente segreto.
75. **Zane Grey,** La selva del Tonto Rim.
76. **Sabatini R.,** La giustizia del Duca.
77. **Curwood J. O.,** La valle degli uomini silenziosi.
78. **London J.,** La figlia delle nevi.
79. **Sabatini R.,** Il Giocatore.
80. **Leroux G.,** Il delitto di Roule-
81. **Conrad J.,** Vittoria [tabille.
82. **London J.,** La legge della vita.
83. **Sabatini R.,** Racconti turbolenti.
84. **Curwood J. O.,** La foresta in fiamme.
85. **B.ssa Orczy,** Il nido dello Sparviero.
86. **Blasco Ibañez,** La Maja Nuda.
87. **Curwood J. O.,** L'ultima frontiera.
88. **Leroux G.,** Rouletabille in Russia.
89. **London J.,** Prima di Adamo.
90. **Pemberton M.,** Il Capitano Nero.
91. **Rider Haggard H.,** Il ritorno di Ayesha.
92. **Sabatini R.,** Amori ed Armi.
93. **Stacpoole (De Vere),** Satana.
94. **Zane Grey,** Il Ranger del Texas
95. **Sabatini R.,** I ribelli della Carolina (I). [lina (II).
96. **Sabatini R.,** I ribelli della Caro-
97. **Leroux G.,** Sangue sulla Neva.
98. **Curwood J. O.,** Il figlio di Kazan.
99. **Zane Grey,** Il Ponte dell'Arcobaleno.
100. **Sabatini R.,** Maestro d'Armi (I).
101. **Sabatini R.,** Maestro d'Armi (II).
102. **Curwood J. O.,** I cacciatori di
103. **Pitta A.,** Santajusta. [lupi.
104. **Bazin R.,** Gingolph l'abbandonato. [oro.
105. **Curwood J. O.,** I cacciatori di
106. **Rider Haggard H.,** Le miniere del Re Salomone.
107. **Sabatini R.,** Le nozze di Corbal.
108. **Zane Grey,** Il cavallo selvaggio.
109. **Stevenson R. L.,** La freccia nera.
110. **Kipling R.,** Il libro della Giungla (I). [gla (II).
111. **Kipling R.,** Il libro della Giun-
112. **Wallace E.,** Sanders del fiume.
113. **Curwood J. O.,** L'avventura del Capitano Plum.
114. **Wallace E.,** Il popolo del fiume.
115. **Kipling R.,** Il Naulahka.
116. **Sabatini R.,** La vergogna del buffone.
117. **Wallace E.,** Bosambo.
118. **Leroux G.,** L'automa insanguinato.
119. **London J.,** La peste scarlatta.
120. **Wallace E.,** Quattrossa.
121. **Sabatini R.,** Il santo ambiguo.
122. **Stacpoole (de Vere) H.,** La nave di corallo.
123. **Zane Grey,** Wildfire. [bronzo.
124. **Baronessa Orczy,** L'Aquila di
125. **Leroux G.,** I Mohicani di Babele.
126. **Birmingham G.,** L'oro del galeone. [duto.
127. **Conan Doyle A.,** Un mondo per-
128. **Sabatini R.,** Il fiordaliso calpe-
129. **Curwood J. O.,** Isobel. [stato.
130. **Aicard J.,** Morino dei Mori.

Gratis, a semplice richiesta, si spedisce il listino delle edizioni.

NUOVA ENCICLOPEDIA SONZOGNO
A FERRO
CASA EDITRICE SONZOGNO MILANO
NUOVA ENCICLOPEDIA SONZOGNO
FERRO PINO
CASA EDITRICE SONZOGNO MILANO
NUOVA ENCICLOPEDIA SONZOGNO
PINO ZZ.
CASA EDITRICE SONZOGNO MILANO